

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Уральский государственный педагогический университет»  
Институт иностранных языков  
Кафедра английского языка, методики и переводоведения

**Особенности перевода англоязычных художественных фильмов  
комедийного жанра на русский язык**

Выпускная квалификационная работа

Исполнитель:

Грибанова Ирина Эдуардовна  
студент 431 группы

\_\_\_\_\_

подпись

Квалификационная работа  
допущена к защите:

Научный руководитель:  
Надточева Елена Сергеевна  
К. П. Н.

Руководитель ОПОП  
45.03.02 «ЛИНГВИСТИКА»

\_\_\_\_\_

Подпись

Профиль: перевод и переводоведение

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2016 г

Зав. кафедрой

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2016 г

Екатеринбург 2016

## Оглавление

|  |    |
|--|----|
| ВВЕДЕНИЕ.....  | 2  |
| ГЛАВА 1. КИНОПЕРЕВОД КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО<br>ИССЛЕДОВАНИЯ.....  | 6  |
| 1.1 Теоретические основы перевода кинофильмов.....   | 6  |
| 1.2 Определение комедии. Классификация комедий. Комедия на экране.....   | 11 |
| 1.3 Определение игры слов как стилистического приёма.....  | 16 |
| 1.4 Игра слов в комедийных фильмах.....  | 24 |
| 1.5 Приемы и методы, используемые при переводе игры слов с английского<br>языка на русский.....  | 27 |
| Выводы по 1 главе.....   | 32 |
| ГЛАВА 2. ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ТРУДНОСТИ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ ИГРЫ СЛОВ<br>НА РУССКИЙ ЯЗЫК.....  | 35 |
| 2.1 Анализ приёмов передачи игры слов с английского языка на русский в<br>комедийных сериалах «Как я встретил вашу маму» и «Друзья»..... | 39 |
| 2.1.1 «Как я встретил вашу маму».....  | 39 |
| 2.1.2 «Друзья».....  | 46 |
| Выводы по 2 главе.....   | 55 |
| Заключение.....  | 57 |
| Библиографический список.....  | 60 |
| Приложение.....  | 64 |

## ВВЕДЕНИЕ

Представленная выпускная квалификационная работа посвящена особенностям перевода англоязычных художественных фильмов комедийного жанра на русский язык.

Главной особенностью и вместе с тем трудностью при переводе фильмов комедийного жанра представляет передача игры слов. Невозможность применить описательный перевод и сноски, жесткие временные рамки (реплика персонажа на языке перевода должна длиться столько же, сколько и на исходном языке), непосредственная привязка перевода к происходящему на экране – всё это необходимо учитывать, чтобы получить адекватный перевод игры слов в фильме или сериале.

На современном этапе развития межкультурной коммуникации, у каждого есть доступ к кинопродукции со всего мира. Сегодня англоязычные фильмы и сериалы очень популярны в нашей стране. В зарубежных фильмах и сериалах, особенно в комедийных, часто можно встретить шутки, основой которых является игра слов. Как правило, это каламбуры, основанные на созвучии слов и их многозначности. В процессе их передачи стоит трудная задача: переводчику необходимо выполнить перевод таким образом, чтобы шутка, основанная на игре слов, стала понятна и русскоязычному реципиенту. Однако, приёмы и методы передачи словесной игры слов в аудиомедиальных текстах изучены недостаточно хорошо. Эти факты обуславливают **актуальность** представленной работы.

**Объектом** исследования в представленной выпускной квалификационной работе являются языковые средства создания игры слов в англоязычных фильмах комедийного жанра и способы их передачи на русский язык. В качестве изучаемых кинематографических произведений были взяты ситуативные комедии (ситкомы).

В качестве **предмета** исследования рассматриваются переводческие трансформации, применяемые переводчиками для передачи игры слов.

**Цель** работы заключается в выявлении приёмов перевода, способствующих наиболее полноценной передаче игры слов с английского языка на русский.

Необходимо выполнить ряд **задач** для выполнения поставленной цели:

1. Изучить теоретические принципы перевода аудиомедиальных текстов.
2. Изучить такие понятия как «каламбур» и «игра слов».
3. Исследовать используемые нами приёмы и методы перевода, способные адекватно передать игру слов на ПЯ.
4. Осуществить анализ переводов эпизодов сериалов со словесной игрой на русский язык и дать их оценку с точки зрения сохранения передачи игры слов.
5. Выявить наиболее часто применяемые способы передачи разных типов англоязычной игры слов на русский язык, а также определить закономерности при передаче игры слов в аудиомедиальных текстах.

**Материалом** для проведения исследования послужили тексты сценариев двух сериалов, в каждом из которых порядка 10 сезонов, 25 серий в каждом, из которых было отобрано 40 эпизодов, содержащих игру слов, а также их аудиомедиальные переводы на русский язык. Для исследования были выбраны сериалы, набравшие популярность у российских кинозрителей и зарубежом. Каждый эпизод имеет несколько вариантов перевода, соответственно выбранный отрывок в практической части работы будет рассматриваться и анализироваться отдельно. Временные рамки выполнения переводов 2006 -2015гг.

Научно-исследовательские работы таких учёных как: А.П.Ерошин, В.Н.Комиссаров, Ю.Найда и другие исследователи, составили **теоретическую базу** представленной выпускной квалификационной работы.

В работе использовались **методы** и **приёмы** анализа, которые соответствуют поставленной цели и указанным задачам исследования. На этапе изучения и анализа литературы, посвящённой исследуемой проблеме, использовались методы сопоставления, описания, обобщения.

**Научная новизна** работы заключается в том, что в ней сравниваются переводы игры слов в аудиомедиальных текстах сценариев комедийных фильмов и сериалов, оценивается адекватность и полнота передачи игры слов, представлены наиболее часто используемые приёмы и методы перевода.

**Теоретическая значимость** проведённого исследования заключается в том, что его результаты будут способствовать дальнейшей разработке принципов межъязыковой передачи игры слов.

**Практическая значимость** проведённого исследования заключается в использовании её положений и результатов в занятиях по теории и практике перевода, в курсе семинарских занятий. Также, примеры в практической части работы, могут помочь переводчикам в выборе того или иного приёма и метода перевода игры слов.

**Структура и объем работы.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения. Объем работы составляет 63 страницы без приложения.

## **ГЛАВА 1. КИНОПЕРЕВОД КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ**

### **1.1 Теоретические основы перевода кинофильмов**

В качестве объекта лингвистического исследования перевод кинофильма вызывает определённые трудности.

Помимо самого текста, учитываются экстралингвистические факторы, важные для его восприятия и понимания фильма, указание на участников коммуникации, а также процессы создания и воспроизведения сообщения. Как показывает практика, перевод фильма связан с трудностями технического и лингвистического характеров. От этого зависит эквивалентность и адекватность переводимого текста оригиналу, и более того, его техническое воспроизведение. Что касается эквивалентного и адекватного переводов, то, по мнению В.Н. Комиссарова, «эти понятия неидентичные, хотя имеют тесную взаимосвязь» [Комиссаров, 1990]. Под адекватным переводом понимается перевод, который обеспечивает прагматические задачи переводческого акта на максимально возможном для достижения этой цели уровне эквивалентности, не допуская нарушения норм или узуса ПЯ, соблюдая жанрово-стилистические требования к текстам представленного типа и соответствуя общественно-признанной конвенциональной норме перевода. Условно говоря, «адекватный перевод» — это «хороший» перевод, оправдывающий ожидания коммуникантов. Под эквивалентным переводом понимается перевод, воспроизводящий содержание оригинала на иностранном языке на одном из уровней эквивалентности. Под содержанием оригинала имеется в виду вся передаваемая информация сообщения. Ссылаясь на определение, любой адекватный перевод может быть эквивалентным (на том или ином уровне эквивалентности), но не всякий эквивалентный перевод может быть адекватным, а лишь тот, который отвечает, помимо нормы эквивалентности, и другим нормативным требованиям.

Помимо трудностей лингвистического характера, перевод фильма сопряжён с трудностями технического характера, а это, в свою очередь, напрямую влияет на степень эквивалентности и адекватности перевода текста ИЯ, в дополнении ко всему и его техническому воплощению на экране (совпадение артикуляции актёров и переводимых реплик).

По мнению М. Берди, существует 5 основных видов киноперевода:

1. Работа синхронного переводчика. Из названия можно определить, что процесс перевода осуществляется без опоры на монтажные листы. В некоторых случаях, специалист вынужден переводить без предварительного просмотра фильма, пытаясь как можно точнее передать смысл и содержание текста оригинала. Такой вид перевода был популярен на заре видеопроката в России, и лучшим синхронистом стал Алексей Михалёв. Но со временем такой вид перевода утратил свою актуальность.
2. Озвучивание фильма одним актёром, либо самим переводчиком (одноголосый перевод). При одноголосом переводе сохраняется оригинальный звукоряд, что даёт возможность зрителю оценить эмоциональный ряд фильма, и разграничить реплики героев.
3. Озвучивание фильма двумя актёрами: мужчиной и женщиной при сохранении оригинального звукоряда.
4. Полный дубляж фильма. Фильм полностью озвучивается целым штатом актёров. При данном переводе происходит значительная компрессия исходного материала из-за необходимости совпадения артикуляции актёров с русским переводом их реплик.
5. Использование титров при полном сохранении исходного звукового ряда (субтитрование). В этом случае, внимание с видеоряда переключается на чтение субтитров, которые располагаются внизу экрана.

Кинематографу свойственно наложение коннотативных значений образов и музыкальных композиций на коннотации языковых единиц.

Перевод киноленты сравним с переводом художественной литературы, и в свою очередь обладает особыми характеристиками. Однако в отличие от художественного произведения перевод кинофильма является более свободным и зачастую приближен к «вольному». Это напрямую связано с

техникой дублирования текста, так как эта техника требует определённую степень синхронности (совпадение движения губ актёров и реплики на языке ПЯ). Поэтому нередко приходится сокращать исходный текст, так как необходимо подстраиваться под английскую артикуляцию. Это, в свою очередь, приводит к искажению оригинального текста.

Таким образом, как правило, часто употребляемым переводческим приёмом является синтаксическое уподобление, это значит, что переводчику необходимо подстраивать русский текст под английскую речь. При переводе с английского языка на русский могут быть использованы различного рода сокращения.

Сокращения могут быть разделены:

1. пропуски;
2. добавления;
3. ошибочные замены.

Они же в свою очередь делятся на:

1. Пропуски:
  - незначительного слова/единицы;
  - важных слов и единиц;
  - фрагмента текста;
  - важной части контекста, в котором как правило отражена часть кульминации или завязки.
2. Добавление:
  - слова-определения;
  - дополнительного объяснения;
  - определяющего слова.



### 3. Ошибочные замены:

- незначительная ошибка в переводе слова;
- недопустимая ошибка в переводе важного элемента контекста;
- небольшая ошибка ввиду трансформации структуры;
- грубая смысловая ошибка при значительной трансформации в структуре.

Буквализм в переводе кинолент, как правило, не приемлем, так как в кинофильме в связи с ограничением по времени, нельзя на протяжении нескольких минут разъяснять или уточнять тот или иной аспект того или иного явления.

М.М. Бахтин утверждает, что «текст никогда не может быть переведён до конца, поскольку его подлинная сущность разыгрывается на рубеже двух сознаний, и сознание воспринимающего никак нельзя ни устранить, ни нейтрализовать» [Бахтин, 2000: 303].

Коммуникативный акт условно можно разделить на четыре составляющих: условие общения и его участников, контекст, прессупозицию (необходимый семантический компонент, обеспечивающий наличие смысла в утверждении) и конечный продукт (речепроизводство). Мы получили то, что прессупозиция является основной сложностью для перевода.

Таким образом, перевод фильма представляет из себя «сложное коммуникативное сочетание словестных, звуковых и иконических шифров». Зачастую, конечный перевод фильма сводится к упущению оттенков смысла, так как на первый план выходит точность передачи текста и его ритма. При буквализме сохраняется точность, но теряется смысл.

Можно сказать, что киноперевод подразумевает некоторую степень компрессии исходного материала при сохранении смысла, игры слов, сложных фразеологизмов.

Любой фильм – это сообщение, так как у него есть отправитель, получатель и канал передачи. Как и в языковой системе, в фильме выделяется наименьшая значимая единица – кадр (иногда последовательность кадров). Термин “синтагма”, заимствованный из языковой синтаксической системы, в кинематографе трактуется как эпизод или последовательность эпизодов.

Советский литературовед, культуролог и семиотик Ю.М.Лотман утверждал, что «сущность киноискусства заключается в синтезе двух типов повествования – изобразительного и словесного, и художественный фильм выстраивается на основе разных кодов, причём все они обуславливают друг друга». [Лотман, 1973:93]

## **1.2 Определение комедии. Классификация комедий**

Для того чтобы рассматривать комедийный фильм в качестве объекта перевода, обратимся к определению жанра комедии.

В разных источниках последнее определение трактуют по-разному, но легко можно выделить общую суть данного понятия.

Комедия — вид драмы, в котором специфически разрешается момент действенного конфликта или борьбы антагонистичных персонажей. Качественно борьба в комедии отличается тем, что она: 1. не влечет за собой серьезных, губительных последствий для борющихся сторон; 2. направлена на «низменные», т. е. обыденные, цели; 3. ведется смешными, забавными или нелепыми средствами. Комедия отображает в смехотворном виде некоторые коллизии, устанавливая к странностям или порокам персонажей отрицательное отношение класса, идеологом которого является автор комедии. Аристотель: «комедия – это воспроизведение худших людей, но не во всей их порочности, а в смешном виде» («Поэтика», гл. V).

Соответственно, целью комедии является произвести комическое впечатление на зрителей (читателей), вызывая их смех с помощью смешной наружности (комизм формы), речей (комизм слова) и поступков (комизм действия персонажей), нарушающих социально-психологические нормы и обычаи данной общественной среды. Комедия на экране построена больше на внешнем комизме, т. е. комизме положений, в которые персонажи попадают в процессе развития действия. Но не менее важным являются и диалоги персонажей.

Тематика комедии находится, как правило, в теснейшей зависимости от бытовых потребностей класса, являющегося ее создателем и потребителем. Однако реальный быт далеко не всегда получает в комедии непосредственное отражение. История мировой комедии показывает большую устойчивость сюжетных тем и мотивов, типов, комических приемов и положений, переходящих из одной страны в другую и последовательно обслуживающих зрителей различных классов. Как правило, вокруг характеров основных персонажей образуется концентрация действия, которая влечёт за собой:

1. интенсивность композиции, которая способствует полному раскрытию характеру героев;
2. стремление к построению собирательных образов, то есть характерных для той или иной социальной среды и присущие типичной ей реакцию, поведение и психоидеологические отношения.

Предметом изучения представленной научно-исследовательской работы является кинокомедия, то есть комедия на киноэкране. К этому жанру киноискусства относятся фильмы, которые ставят целью рассмешить зрителя, вызвать улыбку, улучшить настроение. Вместе с драмой, фильмами ужасов и научной фантастикой, комедия — один из основных жанров кинофильмов.

Различают несколько видов, или жанров, кинокомедии:

1. пародия — комедии, пародирующие какой-либо другой жанр;
2. романтическая комедия — комедии о любви;
3. эксцентрическая комедия — буффонада на киноэкране;
4. трагикомедия — комедии, в которых комические эпизоды сочетаются с трагическими;
5. комедия ситуаций — комедии, в которых эпизоды представляют собой различные ситуации;
6. комедийный фильм ужасов — комедия, в которой комические эпизоды сочетаются с эпизодами ужасов, или же зачастую комедиями ужасов называют фильмы, пародирующие фильмы ужасов;
7. криминальная комедия — комедия, главными героями которой являются гангстеры, воры, полицейские, или комедия с элементами криминального фильма;
8. музыкальная комедия — комедия, в которой основное место занимает музыка и песни;

Кинокомедия появилась почти одновременно с возникновением кинематографа. Ранние немые комедии продолжали пользоваться большой популярностью у зрителей даже после появления звука.

Фильмы относятся к категории аудиомедиальных текстов. Речь идет о текстах, зафиксированных в письменной форме, но поступающих к получателю через неязыковую среду в устной форме (речевой или песенной), воспринимаемой им на слух. Можно констатировать, что метод перевода аудиомедиальных текстов должен обеспечить воздействие на слушателя текста перевода, тождественное тому, которое оказывал оригинал на слушателя исходного текста. Это может служить основанием для довольно значительных отклонений от формы и содержания оригинала. При дубляже фильмов добиться аналогичной реакции зрителей столь важно, что перевод

«приобретает лишь вспомогательный характер: в этом крайнем случае он служит лишь канвой для окончательной формулировки синхронного текста».

В комедийных фильмах (можно легко определить по названию жанра) очень важную роль играет юмор. Зачастую, в фильмах комедийного жанра, юмор передают через игру слов, что вызывает неподдельный интерес у зрителя, а шутка приобретает оригинальное звучание и весьма многогранное значение.

Само понятие игры слов/каламбура до сих пор считается одной из наименее изученных тем в теории перевода. Исследователи придерживаются разных точек зрения относительно соотношения понятий «игра слов» и «каламбур». Большинство ученых ставит знак равенства между этими двумя понятиями, объясняя одно понятие через другое. Другие склонны дифференцировать словесную игру и каламбур, как, например, А.П. Московский, который разделяет их по сфере употребления: каламбур в его представлении — это лингвистический термин, а игра слов — общеупотребительное выражение. Мы же разделяем точку зрения болгарских ученых С. Влахова и С. Флорина, которые считают каламбур видом игры слов [Влахов, Флорин, 1980].

Что касается самого определения каламбура, то довольно емкую формулировку дает В.З. Санников: «каламбур (фр. calembour) – литературный прием с использованием в одном контексте разных значений одного слова или разных слов или словосочетаний, сходных по звучанию» [Санников, 2002]. С. Влахов и С. Флорин приводят более короткое определение: каламбуром называется «игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением» [С. Влахов, С. Флорин, 1980].

### 1.3 Определение игры слов как стилистического приёма

В настоящее время определение игры слов/каламбура (в дальнейшем под понятием каламбур мы будем иметь ввиду игру слов) представляет трудность, так как учёные не пришли к общему мнению в этом вопросе. Следует ли разграничивать эти два понятия? Или можно поставить знак равенства между ними? Обратимся к определениям, выдвинутым двумя известными лингвистами Санниковым и Ахмановой. Ахманова: каламбур (игра слов), англ. Pun – это фигура речи, состоящая в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов [Ахманова, 1966]. Санников: каламбур – это шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию [Санников, 2002]. Омонимия и паронимия, определённо чаще всего используются при игре слов, но есть и другие способы её создания и передачи.

Перевод фильмов представляет собой одну из разновидностей художественного перевода. Соответственно переводчик сталкивается с трудностями, характерными как для художественного перевода в целом, так и связанными со спецификой экранного произведения, такие как перевод субтитров и перевод аудиомедиального текста (дублирование). Субтитры – это текст в нижней части экрана, речь персонажей, расположенные, как правило, по центру, или слева. Дублирование - это особая техника записи, позволяющая заменить звуковую дорожку фильма с записью оригинального диалога звуковой дорожкой с записью диалога на языке перевода.

Широкое распространение киноиндустрии по всему миру даёт возможность получить основную информацию с помощью теле и радио коммуникаций. Соответственно перевод аудиовизуальных текстов наиболее

востребован и пользуется большой популярностью, таким образом проблема перевода теле и киноматериалов является актуальной наравне с художественной литературой. Ведь на сегодняшний день СМИ оказывают влияние на жизнь общества, на сознание людей.

Для того чтобы информация на телеэкране была быстро передана во все страны, необходимо выполнить перевод с ИЯ на ПЯ, ко всему прочему перевод должен быть качественным и передавать ту информацию, которая была заложена в тексте ИЯ. В данной научно-исследовательской работе рассматривается перевод художественных фильмов жанра комедии.

Одной из самых серьёзных трудностей художественного перевода комедийных фильмов, привлекающих внимание как исследователей, так и переводчиков-практиков, является перевод каламбура/игры слов (в дальнейшем будем использовать понятие «игра слов»).

Для того чтобы приступить к изучению особенностей перевода игры слов, необходимо дать определение данному понятию.

Каламбур в первую очередь трактуется как средство создания комического, юмористического эффекта. Каламбур является литературным приёмом с использованием в одном контексте разных значений одного слова или разных слов или словосочетаний, сходных по звучанию. Таким образом, суть каламбура заключается в объединении двух несовместимых значений в определённой фонетической или графической форме. Условно, можно разделить изучение каламбуров на 2 категории: основные направления в исследовании игры слов и проблема её научного определения.

Обратимся к пониманию сущности данного приёма. Несмотря на многочисленные исследования в этой области, до сих пор нет чёткого определения игры слов. Соответственно, различное понимание этого явления, отражается в терминологическом разном. Американские и

британские учёные используют термины *“pun”*, *“wordplay”*, *“paronomasia”*, т.д. В русском языке – «каламбур», «игра слов», «языковая игра» и др.

Традиционно же, стилистические приёмы «игра слов» и «каламбур» принято считать синонимичными понятиями, и данное определение имеет широкое распространение и подтверждение. Обратимся к различным источникам, дающим определение данных понятий:

1. Pun (on something) the clever or humorous use of a word that has more than one meaning, or of words that have different meanings but sound the same [Oxford Learner's Dictionary, <http://www...>].

Представленное определение указывает лишь на многозначность слов и словосочетаний, созвучие как способ достижения комического эффекта.

Рассмотрим следующее определение, представлено известным лингвистом, специалистом в области филологии Ю.М. Скребневым:

2. «Pun is either ambiguity (polysemy) actualized in one utterance which has at least two meanings, so that the recipient chooses one, or two contiguous utterances similar in form, their constituents having essentially different meanings. This term is synonymous with the current expression “play upon words”» [Скребнев, 2003: 157].

Ю.М.Скребнев же рассматривает явление каламбура с точки зрения образования и реализации его в речи, и это является одним из важных аспектов в изучении игры слов и непосредственно переводе.

3. «Wordplay – verbal wit based on the meanings and ambiguities of words; puns, clever repartee, etc» [ABBY Lingvo 12 Multilingual Edition].

Употребление понятий *“wordplay”* и *“cleverrepartee”* снова указывает на речевой аспект игры слов. Но тем не менее, определение не является однозначным в связи с тем, что языковые средства с помощью которых создаётся так называемая словесная острота, подразумевает собой и



синонимичные и антонимичные значения. В представленном определении раскрывается опять же одна сторона явления игры слов – одинаковое звучание отличных по смыслу слов. Однако про создания каламбура с помощью полисемии в данном понятии не упоминается. Что можно увидеть в последующих определениях:

«Каламбур – остроумное выражение, шутка, основанные на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова; игра слов» [Ефремова, 2006: 302].

«Каламбур – игра слов, использование разных значений одного и того же слова (или двух сходно звучащих слов) с целью произвести комическое впечатление» [Толковый словарь Ушакова, 2004: 149].

Ниже приведены определения, которые могут чётко выявить одно из средств игры слов:

«Play on words (pun, paronomasia) – simultaneous realization of two meanings through a) misinterpretation of one speaker's utterance by the other, which results in his remark dealing with a different meaning of the misinterpreted word or its homonym; b) speaker's intended violation of the listener's expectation» [Кухаренко, 2009: 14].

«“Paronyms” are words similar (though not identical) in sound, but different in meaning. Co-occurrence of paronyms is called “paronomasia”» [Скребнев, 2003: 124].

«Парономазия, парономасия – стилистическая фигура, состоящая в комическом или образном сближении слов, которые вследствие сходства в звучании и частичного совпадения морфемного состава могут иногда ошибочно, но чаще каламбурно использоваться в речи» [БСЭ].

Парономасия базируется на смешении слов, схожих по звучанию и различных по значению. Но она, однако, не равнозначна игре слов, это лишь одно из средств создания последней.

Большинство определений каламбура и игры слов не рассматривают каламбур как стилистический приём. И мы в конечном итоге получаем, что одно понятие синонимично другому, и другое понятие определяет первое. Таким образом, можно сделать вывод, что понятие игры слов и каламбура синонимичны.

Однако некоторые исследователи полагают, что данные понятия следует разграничивать и приводят на этот счёт ряд определений. Одни исследователи полагают, что отличие игры слов и каламбура заключается в сфере употребления данных понятий, но при этом они определяют одно языковое явление:

«Одна из словесных форм выражения комического – каламбур. В общепринятом кратчайшем определении – игра слов» [Фёдоров, 2004: 244]. Таким образом, Фёдоров указывает лишь на то, что понятие «каламбур» используется в узкой сфере употребления, «игра слов» - в широкой сфере и является общеупотребительным термином.

Существует иная точка зрения на разграничение изучаемых в данной главе определений: каламбур и игра слов – это стилистические приёмы, находящиеся в родовых отношениях. В таком определении различий, чёткого согласия во мнениях нет:

“The pun is a joke based upon the play words of similar form but different meaning” (i.e. on homonyms) [Антрушина, 1999: 256].

«Каламбур – словосочетание, содержащее игру слов, основанную на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова. В каламбуре либо два рядом стоящих слова при произношении дают третье, либо одно из слов имеет омоним или оно

многозначно. Каламбур является частным случаем игры слов. Близким по смыслу понятием является понятие паронимии». В данном определении есть противоречия, так как каламбур содержит игру слов, и соответственно игра слов является частным случаем каламбура.

Следующая точка зрения рассматривает игру слов вариантом каламбура. Каламбур является широким понятием, т.к. игра слов включает наличие пары слов, например, омонимов, что и является основой для обыгрывания. Каламбур же в свою очередь, может строиться и на переосмыслении фразеологизмов. Автор этой точки зрения полагает, что в определении «игра слов» содержится отсылка на то, что словосочетания не могут быть использованы в игре. Соответственно, можно сделать вывод о том, что игра слов это есть одна из разновидностей каламбура. Следуя логике автора, в названии представленного стилистического приёма речь идёт об игре слов, а не одного. Могут быть использованы словосочетания и целые предложения, для того, чтобы образовать игру слов.

Существует ряд изучений и публикаций в современной лингвистике, в которой рассматриваются и новые аспекты каламбура.

С.А. Колесниченко в своей работе «Условия реализации стилистического приёма игры слов в английском языке» рассматривает каламбур в схеме речевого общения: автор-читатель, анализирует приёмы, описывает условия осуществления игры слов, исследует процессы кодирования и декодирования. [Колесниченко, 2001:68]

В представленной научно-исследовательской работе мы будем опираться на то, что понятия «каламбур» и «игра слов» синонимичны.

В дальнейшем изучении перевода игры слов/каламбура мы будем использовать термин игра слов и ниже приведём наиболее полное определение каламбура, для того, чтобы увидеть различия между этими понятиями. «Каламбур - стилистический оборот речи или миниатюра

определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания» [БСЭ].

Представленное определение каламбура помогает чётко определить рамки исследуемого приёма. Однако в определении охватываются не все аспекты и особенности каламбура. В ходе анализа, были выявлены 2 значительных критерия:

1. Части слова, такие как корни, аффиксы могут использоваться при создании каламбура. В пример приводятся пословицы – их обыгрывание.

2. Каламбур может также строится на одинаковом написании. В период с 16-18 вв, когда каламбуры использовались только в пьесах, т.е. исключительно в устной форме, однако в настоящее время множество каламбуров встречается в письменной форме, в печатных изданиях, предназначенных для зрительного восприятия.

Таким образом, на основе различных определений игры слов, с учётом разных точек зрения, можно сделать вывод, что каламбур является стилистическим оборотом речи, основанным на использовании одинаково созвучных слов, частей слова, групп слов, словосочетаний, частей слова, групп слов, словосочетаний и предложений для создания комического эффекта. Столкновение, или же неожиданное объединение двух несовместимых значений в одной фонетической форме определяет сущность каламбура. Соответственно можно выделить те элементы, из которых выстроен каламбур:

одинаковые или близкое до омонимии звучание, и наоборот – несоответствие между двумя значениями компонентов фразеологических единиц.

Каламбур можно условно разделить на случайный и преднамеренный.

Случайный каламбур, возникающий в речи, но автор специально сделал его так, чтобы он выглядел как случайным, воспроизводя глупую игру слов, характеризующую образ мышления того или иного героя.

Преднамеренный – это же когда сам автор готовит зрителя к шутке, или же создаётся комичная ситуация, в ходе которой не создаётся эффекта непредсказуемости.

С.А. Колесниченко: «появление каждого элемента речевой цепи как бы предопределяется всеми предшествующими элементами и предопределяет все последующие элементы».

На основе представленного выше высказывания, можно сделать вывод о том, почему фразеологизмы так легко могут использоваться при создании каламбура. Эти словосочетания воспроизводятся в готовом виде, так как фразеологизмы складывались веками. Зритель как будто бы предполагает какой компонент за каким будет следовать, таким образом, особенно интересен будет эффект обмана его ожиданий.

#### **1.4 Игра слов в комедийных фильмах**

Для того чтобы приступить к исследованию игры слов и способов её передачи с ИЯ на ПЯ, необходимо выявить признаки игры слов в аудио медиальных текстах.

Принято выделять следующие признаки игры слов:

1. Наличие созвучных слов или словосочетаний
2. Преобладание двух резко контрастирующих смысловых компонентов и комический эффект, присущий конкретной ситуации.

Виноградов В.С. выделил два компонента игры слов, которые могут быть и словом, и словосочетанием.

Первый компонент является опорным, базовым (слово или словосочетание), второй представляет собой результирующий компонент, то есть своего рода кульминационным моментом. При этом, не всегда эти два компонента находятся в непосредственной близости друг от друга. Опорный компонент может находиться в более широком контексте, занимать постпозицию по отношению к результирующему компоненту.

Но в представленной схеме неточно выявлена роль обыгрываемых элементов и упускается роль контекста.

По мнению С.Н. Флорина и С.К. Влахова игра слов может быть:

1. оборотом речи, который соответственно тесно связан с контекстом с точки зрения практики перевода, такая связь с контекстом затрудняет и замедляет процесс перевода, но с другой стороны является базой для поиска наиболее удачного варианта перевода;
2. целостным произведением. В данном случае, переводчику представляется больше свободы в подборе средств ПЯ;
3. игра слов может присутствовать в заголовках (юмористические рассказы, газетные статьи и т.д.), где заключена идея представленного произведения.

Игра слов, переданная в заголовке, представляет наибольшую трудность для перевода, так как она ограничена узким контекстом.

4. В комедийных фильмах и ситкомах игра слов может встречаться в именах персонажей того или иного экранного произведения. Яркий пример такой игре слов являются диалоги из сериала «Как я встретил вашу маму». К примеру, одна из героинь Робин. Барни, её будущий муж, часто путал её имя с Роберт, что породило много шуток. Робин

любила выпить виски вечером, была успешной, воспитывалась отцом в жёстких рамках, соответственно мужские повадки она переняла от него. Ещё одна из героинь Лили, дала прозвище своему мужу Маршаллу – Marshmallow (англ. «зефир»). Характер мужа Лили – мягкий и покладистый. Для перевода такой игры слов, необходимо руководствоваться особенностями характера и психотипа персонажа. Крайне трудно адекватно передать такую игру слов на языке ПЯ, не изучив поведение героя и его образ жизни (работа, друзья, семья, другие виды деятельности, увлечение и т.д.)

Перевод игры слов в различных теоретических работах представлен на трёх уровнях:

1. фонетическом;
2. лексическом;
3. фразеологическом

1. Для фонетического уровня характерно превосходство звуковой стороны над смысловой.

2. На лексическом уровне преобладает обыгрывание многозначных слов, антонимов, омонимов.

Неологизмы в каламбуре, введение автором нового слов, также относится к категории игры слов на лексическом уровне. Аналогично, к этому уровню относится игра слов, построенная на терминах, именах собственных и аббревиатурах.

3. На фразеологическом же уровне, происходят изменения, заключающиеся в разрушении формы и содержания исходной фразеологической единицы [Арнольд, 1981: 154]. Обычно, для каламбура, основанного на фразеологизме, характерен эффект неожиданности.

Перевод игры слов, построенной на фразеологизме происходит методом поиска смысла аналогичного фразеологизма на языке ПЯ либо приёмом копирования. Это значит, что последнее возможно только в том случае, когда в языке перевода есть полные эквиваленты, которые позволяют калькировать словосочетание, передавая смысл и его отдельные компоненты, максимально близким к оригиналу [Арнольд, 1981: 154].

### **1.5 Приемы и методы, используемые при переводе игры слов с английского языка на русский**

Как правило, выделяют шесть основных функций игры слов:

- 1.обеспечение связности текста;
2. выделение кульминационного момента;
3. выявление скрытой мысли;
4. указание на шутку;
5. придание шутки выразительности и созвучия;
6. достижение комического эффекта.

Высшим пилотажем является достижения всех шести функций при передаче игры слов с английского языка на русский язык. Для того, чтобы достичь этого переводчику необходимо изрядно поработать с контекстом, в данном случае со сценарием комедийного фильма или сериала. Требуется ознакомиться с главной идеей фильма или сериала. Отследить юмористическую сюжетную линию, определить время нахождения шутки на экране, ознакомиться с ситуацией в которой звучит та или иная шутка. После этого следует определить для себя один из трёх методов перевода игры слов.

Рассматривают, как правило, три основных метода перевода игры слов в аудиовизуальных текстах:



1. Переводить буквально и объяснять игру слов кратко, но более подробно за кадром.
2. Подбирать игру слов в языке перевода и применять её, даже если она не содержит аналогичных эквивалентов в оригинале, а другие слова близкие к контексту.
3. Подбор других средств в языке перевода и их применение, которые смогут передать игру слов.

Переводчику предстоит решить то, как передать игру слов и это оказывает влияние на то, насколько широко она используется в языке перевода. Необходимо указать, что второй и третий методы можно применять лишь при условии тщательно контроля языка оригинала и языка перевода.

Ниже рассмотрим основные приёмы, используемые при передаче игры слов с английского языка на русский язык:

1. Дословный перевод (синтаксическое уподобление) – приём перевода, при котором синтаксическая структура оригинала преобразуется в аналогичную структуру языка перевода с сохранением набора полных слов и порядка их расположения в оригинале и переводе.
2. Компенсация. Представляет собой замену переданного элемента оригинала аналогичным или каким-либо иным элементом, восполняющим потерю информации и способны оказать аналогичное воздействие на зрителя. При воспроизведении игры слов компенсация аналогичным приёмом (полная компенсация) используется в другом месте перевода по отношению к позиции этого приёма в оригинале и наиболее полно обеспечивает эквивалентность перевода. Компенсация иными приёмами (частичная компенсация) чаще применяется на месте не переданного приёма оригинала и восполняет потерю лишь частично. В частичной компенсации наиболее часто применяется рифма, аллитерация и графическое выделение.

3. Калькирование – это построение лексических единиц по образцу соответствующих слов языка перевода путём точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слова.
4. Опускание – изъятие тех или иных элементов исходного текста в силу их избыточности с точки зрения языка перевода.
5. Добавление – процесс обратный опусканию, требующий распространения какого-либо свёрнутого с точки зрения языка перевода в оригинале языкового оборота.

При переводе часто требуется изменение порядка слов. Это может быть обусловлено различием в требованиях норм, предъявляемых к порядку слов в различных языках. Так, в английском языке есть определённые требования к порядку слов в предложении. В русском же языке порядок слов в не полной мере свободный, однако намного свободнее, чем в английском. Поэтому часто требуется перестройка синтаксического целого в переводе по сравнению с оригиналом. Кроме того, при переводе применяется ряд контекстуально обусловленных лексических замен.

1. Конкретизация – это выбор в качестве соответствия единицы ИЯ единицы ПЯ более узкой по своему значению. Транслатема таким образом объединяет в себе соответствие единиц более широкого семантического объёма в ИЯ и более узкого – в ПЯ. Например, в английском предложении “We had a hearty meal”, слово “meal” может потребовать конкретизации при переводе: «Мы прекрасно позавтракали/пообедали/поужинали». Выбор единицы перевода напрямую зависит от контекста.
2. Генерализация – обратный процесс, когда более узкой по своему значению единице ИЯ соответствует более широкая семантическая единица ПЯ. Например, в предложении “*They usually shopped in Walmart*” название магазина *Walmart* широко известно в США, как магазина, в котором продают дешёвые вещи. Однако, это вряд ли что-то скажет русскоязычному

реципиенту перевода, поэтому *Walmart* заменено в ПЯ родовым понятием «недорогой магазин». В переводе на русский язык предложение выглядит следующим образом: «за покупками они обычно ходили в недорогой магазин».

3. Антонимический перевод – перевод, в состав которого входят транслатемы единиц ИЯ и ПЯ, находящиеся в антонимических отношениях, то есть обозначающие противоположные понятия. Чаще всего антонимия сводится к наличию/отсутствию отрицания. Например, “Not infrequently, the doctor had to tell his patients distressing news.”, что в переводе звучит как: «Врачу часто приходилось сообщать своим пациентам о постигшем их несчастье.». Транслатема *not frequently* – часто иллюстрирует антонимический перевод в его типичном виде: отрицанию в оригинале соответствует отсутствие отрицания в переводе.

4. При смысловом развитии выраженное в оригинале содержание модифицируется при образовании транслатемы так, что выраженное содержание в переводе соотносится с оригиналом как причина или же следствие. Например, “I answered the phone”, в переводе звучит как «Я снял/поднял трубку». Очевидно, что буквально перевести предложение с английского языка на русский не представляется возможным по лингвистически обусловленным причинам, соответственно приходится прибегать к домысливанию ситуации. В предложении на языке ИЯ речь идёт о том, что зазвонил телефон и говорящий ответил на звонок. Однако, чтобы ответить на звонок нужно снять/поднять трубку, что отражается в переводе на русский язык. Домысливание в данном случае обусловлено различием в описании одной и той же ситуации в двух взаимодействующих в процессе перевода языках. Целостное переосмысление высказывания как правило связано с переводом ряда фразеологизмов. При этом, исходя из значения фразеологизма в ПЯ, либо характерная для фразеологизмов образность снимается и даётся перевод, в котором лишь остаётся значение

соответствующего фразеологизма. Смысловое развитие и целостное переосмысление высказывания является вариантом одного и того же вида переводческих трансформаций. Разница заключается в степени фразеологической «яркости» плана выражения. Кроме того, в первом случае перестройка оригинала не так полномасштабна, как во втором.

5. Метонимический перевод – это соотношения причины и следствия как части и целого или как соотношения по смежности понятий. Например, “The iron curtain was there between Russia and West for several decades”, в переводе: «Железный занавес разделял СССР и Запад на протяжении нескольких десятилетий». Слово Russia в английском языке обозначает не только Россию, но и представляемую ею страну – СССР, в которой Россия является лишь одной из многих частей. Но именно с этой частью за рубежом ассоциируется вся страна в целом.

При переводе игры слов в аудиовизуальных текстах зачастую переводчики прибегают к буквальному переводу. Тем не менее, это не гарантирует стопроцентную потерю игры слов. Зачастую происходит наоборот.

## Выводы по 1 главе

В современном языкознании игра слов является объектом исследования в трудах представителей разных направлений и на материале различных языков. В английском и русском языках существует множество толкований такого явления, как игра слов. Но можно выделить два основных направления в изучении данного явления.

Согласно первому из них, стилистические приемы «каламбур» и «игра слов» традиционно считают полностью синонимичными понятиями. Понятие паронимии также часто зачисляется в данный синонимический ряд.

Сторонники второго направления считают, что понятия «каламбур» и «игра слов» не являются синонимичными. Некоторые авторы видят различие только в сфере употребления данных терминов, полагая, что они обозначают одно языковое явление. Другие исследователи определяют каламбур и игру слов как стилистические приемы, находящиеся в родовидовых отношениях, при которых каламбур является либо разновидностью игры слов, либо наоборот, более широким понятием по отношению к ней.

Мы в представленной работе придерживаемся традиционной точки зрения, согласно которой понятия «игра слов» и «каламбур» рассматриваются нами как синонимичные и взаимозаменяемые, но не определяющие друг друга и не тождественные такому явлению, как паронимия.

На основе толкований игры слов, приведенных в различных источниках, в качестве определения каламбура в данном исследовании принято следующее:

игра слов, т.е. каламбур - стилистический оборот речи, основанный на комическом использовании разных значений одинаково или сходно звучащих (графически оформленных) слов, частей слова, групп слов, словосочетаний или предложений.

В теоретических работах встречаются разные классификации каламбуров, а их перевод обычно рассматривается на трех уровнях: фонетическом, лексическом и фразеологическом.

Информативная структура каламбура включает постоянные (предметно-логическая, экспрессивно-стилистическая, ассоциативно-образная, функциональная) и переменные (социо-локальная, фоновая) виды информации.

Такой стилистический прием, как игра слов, построенный на внешнем сходстве слов, иногда очень далеких по значению, целиком и полностью базируется на внутрilingвистических отношениях, существующих между словами данного языка, но в большинстве случаев отсутствующих в системе другого языка. Переводчикам далеко не всегда удается решить эту трудную задачу. Нередко им приходится прибегать к дословному переводу.

Дословный перевод особенно важен, когда образ, заключающийся в устойчивом словосочетании, на котором основан каламбур, не безразличен для понимания текста, а замена его другим образом не дает достаточного эффекта.

Однако менее всего адекватность может быть достигнута одной лишь прямой, дословной точностью. Очень часто необходимо бывает «транспонировать», вносить известную поправку на разницу между национальным языком, эпохой, местными условиями, уровнем культуры, литературной традицией и вообще социальной средой, с одной стороны, автора, с другой, – переводчика и его читателей.

Стилистическая цель каламбура – создание комического эффекта, сосредоточение внимания читателя на определенном моменте кинофильма. При этом переводчик обязан держаться строго в рамках соответствующего «комического жанра» – от безобидной шутки до острой иронии или едкой сатиры.

Тщательно взвесив все возможности передачи каламбура, переводчик должен остановиться на той, которая предоставляет наибольшие преимущества, независимо от употребленного автором приема. Когда передать каламбур нужно во что бы то ни стало, а текст не поддается, то можно постараться отыскать рифму, сочетать ее с антонимическим употреблением (если этого требует оригинал) или даже ограничиться рифмой, и таким путем подсказать зрителю юмористическую сущность подлинника.

## **ГЛАВА 2. ТРУДНОСТИ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ ИГРЫ СЛОВ**

Переводчик, воссоздавая каламбур, подчиняется сверхзадаче, которую Н.М. Любимов: «Если каламбур имеет совершенно определённый социально-политический адрес, если он имеет идейное значение, переводчику следует приложить все усилия и передать его с художественной точностью. Там, где присутствует чисто звуковая игра, переводчик вправе отступить от буквы оригинала, если иначе ему не создать того самого комического эффекта, которого хотел передать автор в своём сообщении». [Любимов, 1982:77]

Как считает сам Н.М. Любимов, непереводаемой игры слов не существует. Однако, для того, чтобы удачно передать игру слов, нужно обладать высоким уровнем владения ПЯ и ИЯ. Проблема, в первую очередь, возникает с восприятием и пониманием юмора. Зачастую, идиоматическое значение при переводе каламбуров становится препятствием к передаче юмора на иностранный язык.

К примеру, если не знать значения идиоматических выражений “*go to the dogs*” («разориться»), *get into the water* («попасть в беду»), *to be in stitches* («валяться от смеха»), то смысл каламбура вряд ли будет понятен.

- *Because her children were going to the dogs.*
- *Because he didn't want to get into the water.*
- *Because they keep people in stitches.*

Наибольшую трудность для перевода представляют тексты, фразы или словосочетания, построенные на игре слов, которая в свою очередь может быть основана на созвучии слов, паронимии (*paronomasia*).

Например,

- *Did you hear about Miss Jones?*
- *No, what's up?*
- *Why, she eloped with one of the boarders in the hotel.*
- *Oh, that was only a roomer!*

*Roomer* (квартирант), созвучно с *rumor* (слухи). Как в таком случае передать игру слов? Передать идею автора или сосредоточиться на сохранении формы игры слов? В таком случае, следует обратиться к цели игры слов. Привлечь внимание получателя сообщения и вызвать смех. Для этой цели зачастую приходится менять план содержания в угоду плану выражения. Причина заключается в том, что между обыгрываемыми словами



ПЯ и словами ИЯ редко существуют эквивалентные отношения с охватом двух и более значений.

Таким образом, когда цель переводчика заключается в передаче словесной форме игры слов, то теряется последнее и замысел автора – рассмешить получателя сообщения.

Ниже рассмотрим примеры из известного произведения Льюиса Кэролла «Алиса в стране чудес».

В приведённом ниже примере, игра слов построена на созвучии слов “not” (не) и “knot” (узел). В русском языке слова «узел» и «не» не являются созвучными, и переводчики, воспользовавшись приёмом подстановки, то есть в поиске собственного варианта созвучия, по смыслу относящееся к контексту.

*“I had NOT!” Cried the Mouse, sharply and very angrily.”*

*“A knot!”- said Alice, always ready to make herself useful.*

*«Глупости!»-рассердилась Мышь. «Вечно всякие глупости! Как я от них устала! Этого просто не вынести!»*

*«А что нужно вынести?» -спросила Алиса (она всегда готова была услужить).*

Переводчика в таких случаях часто называют соавтором, так как он создаёт свою игру слов, близкую к авторской, но используя при этом другие средства выражения.

Также следует учитывать и замысел автора, при поиске эквивалентного каламбура в ПЯ. Например, грубая шутка не должна быть переведена тонким юмором. В связи с тем, что очень редко удаётся передать оригинальную игру слов, тогда должен учитываться функциональный момент – значимость игры слов в тексте. Что в данном эпизоде более важно – игра слов или содержание? Если заключительная фраза должна быть эффектной, то переводчик должен

найти средства, чтобы достичь аналогичного эффекта. Когда невозможно подобрать игру слов, приходится ограничиваться не каламбурной формой сообщения, что может привести к потере. С этим может справиться приём компенсации, когда экспрессивно-стилистическую информацию выражают другими средствами.

Когда требуется передать игру слов, то отыскивают рифму при помощи антонимического перевода. Если и в таком случае трудно перевести игру слов, то можно просто подобрать рифму, а затем указать зрителю о наличие игры слов в оригинале.

При передаче игры слов важно учитывать контекст. Игра слов, в комедийных фильмах, как правило, непосредственно относится к сценарию кинофильма. В телесериалах, игра слов представлена в миниатюрах, поэтому её легче переводить. Нет необходимости опираться на весь контекст. Однако есть шутки, содержащие игру слов, которые переходят из сезона в сезон и имеют полноценный сюжет, и в таком случае следует особое внимание уделить контексту.

Подводя итог, можно отметить, что перевод игры слов зачастую не может быть буквальным или дословным. Необходимо сохранить и передать замысел автора, прибегая к любым приёмам, способам и методам перевода, даже если потребуются придумать собственную игру слов, которая будет подходить ко смыслу контекста. Все это составляет наибольшую трудность для перевода. Ведь главная цель игры слов – вызвать эмоции у зрителя.

## **2.1 Анализ перевода игры слов с английского языка на русский в комедийных сериалах «Как я встретил вашу маму» и «Друзья»**

### **2.1.1 «Как я встретил вашу маму»**

«Как я встретил вашу маму» (англ. “How I Met Your Mother”) — американский комедийный телесериал, созданный Картером Бейзом и Томасом Крейгом. В основе сюжета лежит рассказ одного из главных героев — Теда Мосби, который в 2030 году описывает своим детям события жизни его и его друзей в Нью-Йорке 2000-х годов.

Рассмотрим некоторые примеры перевода игры слов с английского языка на русский с использованием основных приёмов перевода:

### **1. Исходный текст:**

*Robin: Next time you're passing city hall, make sure and stop by New York's oldest hot dog car. Today, a delicious hotdog will cost you 2.50\$. But Back when the stand first opened in 1955 you could get one for only a nipple.*

*Robin with Lily:*

*Robin: I said nipple on the news! It was so unprofessional.*

*Barney came in the room:*

*Barney: There she is. Hey, is it cold in here? I can kind of see Robin's nipples!*

Робин работает репортёром на Metro News 1, и в одном из эпизодов Барни предлагает ей 100\$ за то, чтобы она в прямом эфире сказала слово «nipple» (с англ. «сосок»). Робин как профессиональный ведущий отказывается, но к её сожалению делает эту оговорку в ходе очередного репортажа. Игра слов заключается в словах nipple (сосок) и nickel (никель). Никель – монета достоинством в 5 центов, использовалась раньше. Слова nipple и nickel схожи по звучанию в английском языке, соответственно их можно перепутать.

Рассматриваемые нами переводы адекватно передают игру слов, при этом студия «Кураж-Бамбей» применяют дословный перевод слова nipple – сосок, и заменяют денежную единицу никель на цент. Переводчики студии «Кравец(MTV)» применили дословный перевод ко всей фразе целиком, в связи с этим игра слов частично утрачена при передаче с английского языка на русский.

#### **1.1. Перевод студии «Кураж-Бамбей»:**

*Робин: И так, когда вы в следующий раз будете проезжать мимо здания мэрии, не забудьте остановиться у старейшего в городе вагончика с хот догами. Сегодня сочный хотдог обойдётся вам всего лишь в 2.50 бакса. Но в 1955, когда этот вагончик только открылся. Вы могли купить его за сосок центов.*

*Робин с Лили:*

*Робин: Я сказала сосок в новостях! Это было так непрофессионально. Я сказала сосок в новостях!*

*Барни вошёл в комнату.*

*Барни: Ага, вот и она. Здесь что, холодно? Потому что я, кажется, опять вижу соски Робин!*

## **1.2. Перевод студии «Кравец(MTV)»:**

*Робин : Когда вы будете в следующий раз проезжать мимо здания мэрии, не упустите возможность отведать хот дог. Сегодня, вкусный хот дог стоит 2.50. Но когда лавка только открылась в 1955 году, цена была всего 1 сосок. Прямой репортаж вела Робин Щербатски.*

*Робин с Лили.*

*Робин: Я произнесла слово сосок прямо в новостях! Это было так непрофессионально! Сосок в новостях!*

*Барни вошёл в комнату:*

*Тут, что, холодно? А то у Робин затвердели соски.*

## **2. Исходный текст:**

*Barney: Ok, now you're ready...for naked Marshall!*

*Barney: Hey guys! Guess what I got. A new dart!*

*Robin: Oh, wow a new dart!*

*Ted: Hey, that new dart is great!*

*Robin: I didn't know you were such a fan of new dart, Barney.*

*Barney: On, yes Robin I just love new dart. Nude art. Nude art.*

Барни находит картину обнажённого Маршалла, которую нарисовала Лили. Следует упомянуть о том, что шутки на тему картин Лили переходят из сезона в сезон, что также представляет трудность для перевода. Ведь главное не только правильно передать форму шутки, чтобы она была понятна для русскоязычного зрителя, но и сохранить её сюжет. Обнаружив картину обнажённого Маршалла, друзья решают подшутить над ним. Они тонко намекают на то, что знают о существовании картины, используя в диалоге словосочетания *new dart* и *nude art*. Игра слов в представленном диалоге заключается в использовании двух омонимичных словосочетаний *new dart* и *nude art*.

Не все рассмотренные ниже переводы адекватно передают игру слов. Студия «Кураж-Бамбей» добавляют словосочетания *nude art* и объяснение его значения. «*Nude art – игра слов. Обнажённая натура. Ну ты понял*». Кроме этого приводится дословный перевод словосочетания *nude art* (обнажённая натура). В переводе студии «Кравец(MTV)» при помощи грамматическая замены словосочетания *nude art (обнажённое искусство)* на глагол *обнажить* в переводе, удаётся достичь адекватность игры слов в переводе и сохранить юмористический эффект.

### ***2.1. Перевод студии «Кураж-Бамбей»:***

*Барни: Слушайте, ребят, угадайте, то я принёс! Новый дротик!*

*Робин: Новый дротик! Ничего себе!*

*Тед: Этот новый дротик такой классный!*

*Робин: Я и не знала, что ты такой фанат нового дротика.*

*Барни: Да, Робин. Я просто обожаю его новый дротик. Nude art. Игра слов. Обнажённая натура. Ну, ты понял.*

## **2.2. Перевод студии «Кравец(MTV)»:**

*Барни: Народ, смотрите, что нашёл! Новый дротик!*

*Робин: Ага! Новый дротик!*

*Тед: О, какой клёвый новый дротик!*

*Робин: А я и не знала, что ты любишь новый дротик, Барни.*

*Барни: О, да Робин, люблю обнажить дротик. Обнажить.*

## **3. Исходный текст:**

*Barney: No way! March does not have 31 days!*

*Marshall: Yes, it does! Everyone knows that! It is like a general knowledge!*

*Ted and Robin: General knowledge.*

Когда Тед и Робин слышат слово, которое совпадает по звучанию с воинским званием, они тут же отдают честь и произносят его. В этом заключается игра слов. В представленной ситуации Барни спорит с Маршаллом и первый пытается доказать, что в марте не 31 день. Фраза *It's general knowledge* (это общеизвестный факт), также *General* (англ.) – генерал, именно поэтому Тед и Робин отдали честь, услышав слово *general*. Но в русском языке слова общеизвестный факт и генерал не созвучны.

Переводчики студии «Кураж-Бамбей» прибегли к дословному переводу, в связи с чем произошла потеря игры слов и комического эффекта. При помощи антонимического перевода, который использовала студия «Кравец(MTV)», словосочетания *general knowledge* (общеизвестный факт) в переводе получили *капитан очевидность*, последнее в русском языке имеет значение как «человек, который говорит очевидные вещи».

### **3.1. Перевод студии «Кураж-Бамбей»:**

*Барни: Ни за что! В марте не может быть 31 день!*

*Маршалл: Нет, 31. Все это знают! Это общеизвестный факт!*

*Тед и Робин: Генерал-факт.*

### **3.2. Перевод студии «Кравец(MTV)»:**

*Барни: Нифига в марте не 31 день!*

*Маршалл: 31 и все в курсе, это ж очевидное знание!*

*Тед и Робин: Капитан очевидность.*

## **4. Исходный текст:**

*Lily: Isn't it said. I mean in 2007. Some countries still condone Corporal punishment.*

*Ted and Robin: Corporal punishment.*

В представленной ситуации, Лили рассказывает Теду и Робин о странах, практикующих телесные наказания и выражает своё возмущение. Игра слов заключается в словосочетании *corporal punishment* (телесные наказания). В английском языке есть воинское звание *corporal*(рядовой), что в переводе на русский язык имеет значение *телесный*, но в русском языке слова телесный и рядовой не созвучны.

Переводчики студии «Кураж-Бамбей» передали данную игру слов на русский язык при помощи дословного перевода. Что соответственно приводит к потере игры слов и комического эффекта. Как и при переводе предыдущего диалога, при помощи антонимического перевода, который использовала студия «Кравец(MTV)», словосочетания *general knowledge* (общеизвестный факт) в переводе получили капитан очевидность.

### **4.1. Перевод студии «Кураж-Бамбей»:**



*Лили: Это так грустно! Я про то, что даже в 2007 некоторые страны всё ещё потворствуют телесным наказаниям.*

*Тед и Робин: Капрал-наказание.*

#### **4.2. Перевод студии «Кравец(MTV)»:**

*Лили: Вот же засада! На дворе 2007, а некоторые страны, очевидно, не отменили смертную казнь.*

*Тед и Робин: Капитан очевидность.*

#### **5. Исходный текст:**

*Barney: I left her a voice mail.*

*Lily: You left a voice but it wasn't male.*

Барни пытается признаться Робин в любви, однако полон нерешительности. Помочь ему решает Лили и предлагает Барни отправить голосовое сообщение, в котором он предложит Робин поужинать. Однако от волнения голос Барни меняется в голосовом сообщении и становится похож на женский, истеричный визг. Игра слов заключается в словосочетаниях *a voice mail* (голосовое сообщение) и *wasn't male* (не был мужским). В английском языке слова *mail* и *male* являются омофонами. Таким образом игра слов построена на омофонии.

Переводчики студии «Кураж-Бамбей» в очередной раз прибегли к дословному переводу, таким образом, фраза *“You left a voice but it wasn't male”* в переводе на русский язык звучит как «Ты оставил ей голос, но он не был мужским». Однако, при использовании дословного перевода удаётся сохранить игру слов и комический эффект. Что касается студии «Кравец (MTV)», переводчики воспользовались лексико-грамматической заменой при передаче фразы *“You left a voice but it wasn't male.”* («Ты оставил ей голос, но явно не мужской»), *it wasn't male* в переводе заменили на явно не мужской, что исказило комический эффект при переводе фразы на русский язык.

### **5.1. Перевод студии «Кураж-Бамбей»:**

*Барни: Я оставил ей голосовое сообщение.*

*Лили: Ты оставил ей голос, но он не был мужским.*

### **5.2. Перевод студии «Кравец(MTV)»:**

*Барни: Я оставил ей голосовое сообщение.*

*Лили: Ты оставил ей голос, но явно не мужской.*

## **6. Исходный текст:**

*Robin: And I don't want to be sad aunt Robin, the aging coin flip bimbo who gives her the creeps. I want to be cool aunt Robin, the respected journalist (Quietly): Who gives her beer.*

Лили и Маршалл поделились новостью о том, что ожидают второго ребёнка. Робин была рада лишь на мгновение, затем она начала прокручивать в голове ситуацию, когда у всех будут дети, а она так и родит ребёнка, ещё и успеха не добьётся. Когда Лили замечает, что Робин не разделяет с ней радость, она решает поговорить с подругой. Робин объясняет своё настроение. Игра слов здесь заключается в выделении самостоятельных слов из идиомы *to give creeps*, в данном случае прибавлением к глаголу *to give* существительного *beer*, являющимся противоположным по значению идиомы *to give creeps*.

Студия «Кураж-Бамбей» при переводе выражения “*coin flip bimbo*” воспользовалась русским фразеологизмом «монетная фифа». Переводчики студии «Кравец (MTV)» так же при переводе выражения “*coin flip bimbo*” использовали другой русский фразеологизм «дамочка при деньгах», который реже используется в разговорной речи, нежели «монетная фифа». Таким образом, студии «Кураж-Бамбей» удалось передать игру слов на русский язык и сохранить комический эффект шутки, но при переводе студии «Кравец

(MTV)» игра слов была частично утрачена, что в свою очередь повлияло на комический эффект шутки.

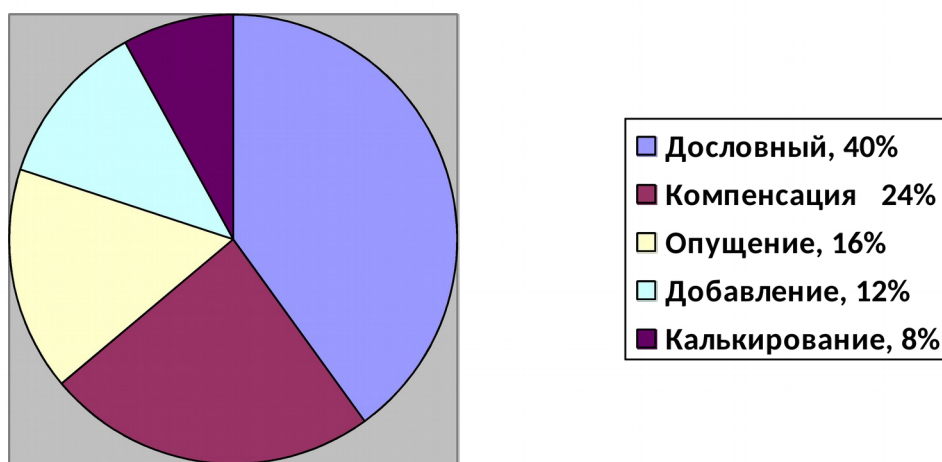
### **6.1. Перевод студии «Кураж-Бамбей»:**

*Робин: Я не хочу быть печальной тетушкой Робин, монетной фифой, от которой у нее мурашки будут бежать по коже. Я хочу быть крутой теткой Робин, уважаемым журналистом, которая покупает ей пиво.*

### **6.2. Перевод студии «Кравец(MTV)»:**

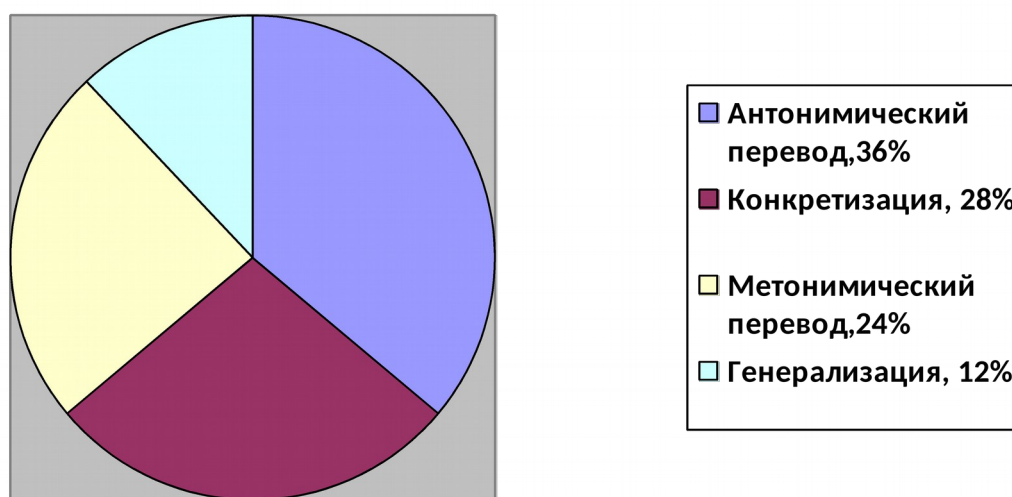
*Робин: Я не хочу стать унылой тёткой Робин, дамочкой при деньгах, от которой её бросает в дрожь. Я хочу быть клёвой тёткой Робин, уважаемой журналисткой, которая кидает ей деньжат на пиво!*

Опираясь на вышеизложенные примеры, можно сделать вывод, что большая часть шуток студий «Кураж – Бамбей» и «MTV» была переведена дословно. Это в свою очередь послужило частичной/полной утрате игры слов и комического эффекта. Для составления приведённой ниже диаграммы, было взято 25 шуток из сериала «Как я встретил вашу маму», содержащих игру слов.



**Рис.1.** Соотношение используемых приёмов перевода при передаче игры слов с английского языка на русский.

Ниже представлено процентное соотношение использования контекстуально – лексических замен при передаче игры слов. Можно отметить, что при помощи антонимического перевода можно добиться полной передачи игры слов с английского языка на русский, если подобрать единицы в языке ПЯ для сохранения игры слов. Для процентного соотношения было взято 25 шуток из телесериала «Как я встретил вашу маму», игра слов в которых была передана при помощи приёма компенсация.



**Рис. 1.** Соотношение используемых контекстуально – лексических замен при передаче игры слов с английского языка на русский.

### 2.1.2 «Друзья»

В сериале "Как я встретил вашу маму" содержится множество аллюзий и отсылок к другому популярному ситкому — "Друзья". В начале сериала никто не знает, где и кем работает Барни, что является аллюзией на ситуацию, когда никто не знал где и кем работает Чендлер. Главные герои сериала «Как

я встретил Вашу маму» также любят собираться для обсуждения последних новостей и событий своей жизни в баре и кафе. «Друзья» - популярный американский комедийный телевизионный сериал, повествующий о жизни шестерых лучших друзей.

Основное действие сериала «Друзья» разворачивается вокруг отношений пары Росса Геллера (Дэвид Швиммер) и Рэйчел Грин (Дженнифер Энистон), которые были знакомы еще со школы и встретились спустя несколько лет после ее окончания.

Сериал «Друзья» был переведён и озвучен двумя российскими телеканалами – «СТС» и «РТР».

### ***1. Исходный текст:***

*Joey: It is odd how woman's purse looks so good on me...a man!*

*Rachel: Exactly! Unisex!*

*Joey: Maybe you need sex. I had sex couple days ago.*

*Rachel: No! No, Joey! U – N – I sex.*

*Joey: Well, I ain't gonna say no that.*

Комичная ситуация происходит в магазине, когда Рейчел дала поносить сумку Джоуи. Ему сумка понравилась настолько, что он даже ходил с ней, не расставаясь. Игра слов основана на понятии uni-sex, которая созвучна с фразой you need sex. Джоуи соответственно слышит фразу you need sex. И Рейчел, пытаясь ему объяснить, произносит это понятие по буквам U N I sex, что в конечном итоге создаёт комичный эффект, потому что произношение фразы по буквам схоже по звучанию с фразой You and I sex. И собеседник Рейчел слышит фразу You and I sex. Смысл последней фразы расценивается как предложение к занятию любовью. На этом построена игра слов.

В русском языке понятие унисекс не созвучна с фразой тебе нужен секс. При дословном переводе утрачивается игра слов, соответственно комичность ситуации теряется. Переводчикам телеканалов «СТС» и «РТР» не удалось подобрать эквиваленты в русском языке, соответствующие ситуации. Игра слов была утеряна.

### **1.1. Перевод телеканала «СТС»:**

*Джоуи: Даже странно, что я мужчина так хорошо с ней смотрится.*

*Рейчел: Вот именно! Унисекс!*

*Джоуи: Это тебе нужен секс. Я занимался им пару дней назад.*

*Рейчел: Нет, Джо. У-Н-И-секс.*

*Джоуи: С тобой я спать не буду.*

### **1.2. Перевод телеканала «РТР»:**

*Джоуи: Вот уж не подумал, что я как мужчина так хорошо выгляжу с этой сумкой.*

*Рейчел: Именно! Унисекс!*

*Джоуи: Может тебе и нужен секс, а я занимался им пару дней назад.*

*Рейчел: Нет, Джо. У-Н-И-секс.*

*Джоуи: Ну, с тобой я спать точно не буду.*

## **2. Исходный текст:**

*Monica: What would you do if you're omnipotent?*

*Joey: Probably kill myself.*

*Monica: Excuse me?*

*Joey: Hey, if Little Joey's dead, then I got no reason to live, you know?*

*Ross: Joey, uh, omnipotent.*

*Joey: You are?*

*Ross: I'm.*

Друзья, сидя в кафе, обсуждают, что бы они сделали, если бы были всемогущими. Игра слов основана на слове omnipotent (всемогущий), которая созвучна с фразой I'm an impotent (Я импотент). Джоуи задают вопрос и вместо слова «всемогущий», ему слышится фраза «я импотент».

Телекомпания «СТС» реплику Роса "I'm" в переводе была полностью заменена на добавленную Джо фразой «какой кошмар!». Таким образом, несмотря на то, что в переводе были использованы приёмы добавление и опущение, а также замена частей речи в переводе с английского на русский языки игра слов была утрачена. Интересный перевод выполнила телекомпания «РТР». Конкретизация в переводе фразы "kill myself", замена в переводе реплики "if you're omnipotent" на «если бы мой МОГ – всё». Таким образом, игра слов в переводе построена на том, что Джоуи слышит слово «мог» и понимает, что речь идёт о мужском половом органе. Переводчикам удалось сохранить и передать игру слов на русский язык.

### **2.1. Перевод телеканала «СТС»:**

*Моника: Джо, если бы ты смог исполнить только одно заветное желание, что бы ты сделал?*

*Джоуи: Повесился бы.*

*Моника: Ну почему?*

*Джоуи: Потому что остальные девушки бы мне этого не простили.*

*Росс: Джо, у нас тут речь не о девушках.*

*Джоуи: Не о девушках? Какой кошмар!*

### **2.2. Перевод телеканала «РТР»:**

*Моника: Что бы ты сделал, если бы мог всё?*

*Джоуи: Повесился бы.*

*Моника: Извини, что?*

*Джоуи: Если мой «мог»-ВСЁ, то и мне жить незачем.*

*Росс: Джо, речь не про твой «мог».*

*Джоуи: Твой?!*

### **3. Исходный текст:**

*Chandler: Joe,Joe,Joe...Stalin!*

*Joey: Stalin. Do you know this name? That's sounds familiar.*

*Chandler: Well, it doesn't ring a bell with me. Huh.*

*Joey: Joe Stalin. You know that's pretty good.*

*Chandler: You might want to try Joseph.*

*Joey: Ah! Joseph Stalin! I think you'd remember that!*

*Chandler: Oh, yes!*

Диалог разворачивается в кафе между Чендлером и Джо, последнему предстоит выбрать псевдоним для роли в очередной пьесе. Чендлер предлагает ему взять в качестве псевдонима имя Joseph Stalin, которое в русском языке созвучно с Иосифом Сталиным. Однако переводя Joseph Stalin с английского языка на русский язык, мы получаем Джозеф Сталин вместо Иосифа Сталина. Таким образом, игра слов при дословном переводе теряется, что мы и наблюдаем ниже в переводах телеканалов «СТС» и «РТР».

#### **3.1. Перевод телеканала «СТС»:**

*Чендлер: Джо,Джо,Джо...Сталин?*

*Джо: Ста-лин. Сталин. Что-то знакомое, тебе не кажется?*

*Чендлер: Да нет, я только сейчас придумал.*



*Джо: Джо Сталин. Знаешь, по-моему неплохо.*

*Чендлер: И даже лучше не Джо, а Джозеф!*

*Джо: Джозеф Сталин. Думаю, это запоминается!*

*Чендлер: Ещё как!*

### **3.2. Перевод телеканала «РТР»:**

*Чендлер: Джо, Джо, Джо...Сталин?*

*Джо: Сталин...Откуда я знаю эту фамилию? Такая знакомая.*

*Чендлер: Ну, у меня она ни с чем не ассоциируется.*

*Джо: Джо Сталин. А знаешь, совсем неплохо.*

*Чендлер: Рекомендую попробовать Джозеф!*

*Джо: Джозеф Сталин! А это запоминающееся имя!*

*Чендлер: Да уж!*

### **4. Исходный текст:**

*Phoebe: I went shopping with Monica all day and I had a salad.*

*Rachel: Good, Pheeb. What'd you buy?*

*Phoebe: Um...we went shopping for, um...for um...for fur!*

*Rachel: You went shopping for fur?*

*Phoebe: Yeah.*

Одной из главных героинь Фиби предстояло рассказать Рейчел о выдуманном походе в магазин с Моникой. Когда Рейчел спросила, что они купили, Фиби не нашла ответа на этот вопрос и начала выдумывать. Игра слов в данном диалоге строится на фразеах for fur и for for. В результате мы получили ситуацию, в которой Фиби «ходила за покупками, чтобы купить покупки», так как словосочетания “for fur” и “for for” омонимичны.

Телекомпания «СТС» при переводе фразы “for, um...for um...for fur!” прибегла к дословному переводу, поэтому игры слов была утрачена. Однако, телекомпания «РТР» также перевела фразу “for, um...for um...for fur!” дословно, с добавлением в переводе на русский язык глаголов *заходили* и *ходили*. Игра слов в переводе была построена на глаголе *заходить*, но переводчикам не удалось передать комичность ситуации и игру слов.

#### **4.1. Перевод телеканала «СТС»:**

*Фиби: Я ходила по магазинам с Моникой весь день и ела салат.*

*Рейчел: Хорошо, Фибс. Что купили?*

*Фиби: Мы ходили за...за...мехом!*

*Рейчел: Вы ходили за мехом?*

*Фиби: Да.*

#### **4.2. Перевод телеканала «РТР»:**

*Фиби: Я ходила с Моникой по магазинам весь день и ела салат.*

*Рейчел: Хорошо, Фибс. Что купили?*

*Фиби: Мы ходили за...заходили...заходили за мехом!*

*Рейчел: За мехом?*

*Фиби: Да.*

#### **5. Исходный текст:**

*Joey: Before I decide, I wana make sure that our personalities match.*

*Girl: I can do that.*

*Joey: Okay, here we go.*

*Joey: Pillow.*

*Girl: Fight.*

*Joey: Very good.*

*Joey: G.*

*Girl: String.*

*Joey: Excellent.*

*Joey: Doggy.*

*Girl: Kitten.*

*Joey: Okay, sorry. So close, though. Bye-Bye!*

Джоуи выбирает соседку по квартире. Требования у него необычные и интересные. Девушка должна пройти ассоциативный тест. Джоуи называет слово, а она называет ассоциации, возникающие со словом. Игра слов построена на словах, которую могут вызвать различные ассоциации и иметь разное значение.

Первая ассоциация не вызвала трудностей при переводе. Дословный перевод фразы не исказил смысл, так как в русском языке есть понятие бой подушками, которое подразумевал главный герой. Вторая ассоциация g-string, переводчик полностью заменяет на абсолютно противоположный эквивалент в русском языке язык-рот. Используется приём антонимического перевода. Таким образом, игра слов сохраняется и смысл передан, несмотря на то, что значения слов в переводе подобраны абсолютно другие. Третью ассоциацию переводят аналогично второй. В данной игре слов Doggy-kitten на русский язык переведено как бюст-гипс. При замене эквивалентов перевода на абсолютно противоположные, сохраняется передача игры слов в русском языке. Антонимический перевод сохранил и передал игру слов в русском языке.

### **5.1. Перевод телеканала «СТС»:**

Джоуи: Но прежде, чем я приму окончательное решение, я должен определить нашу психологическую совместимость. И я придумал небольшой тест. Я говорю слово, а вы первое, что приходит Вам в голову.

Девушка: Я попробую.

Джоуи: Хорошо. Начали. Подушка.

Девушка: Борьба.

Джоуи: Очень хорошо. Язык.

Девушка: Рот.

Джоуи: Великолепно! Бюст.

Девушка: Гипс.

Джоуи: О, прости, ты была близка, но почти.

## **5.2. Перевод телеканала «РТР»:**

Джоуи: Прежде, чем я приму решение, я должен убедиться, что наши вкусы совпадают.

Девушка: Хорошо, я попробую.

Джоуи: Ладно, поехали. Подушка.

Девушка: Борьба.

Джоуи: Очень хорошо. Футбол.

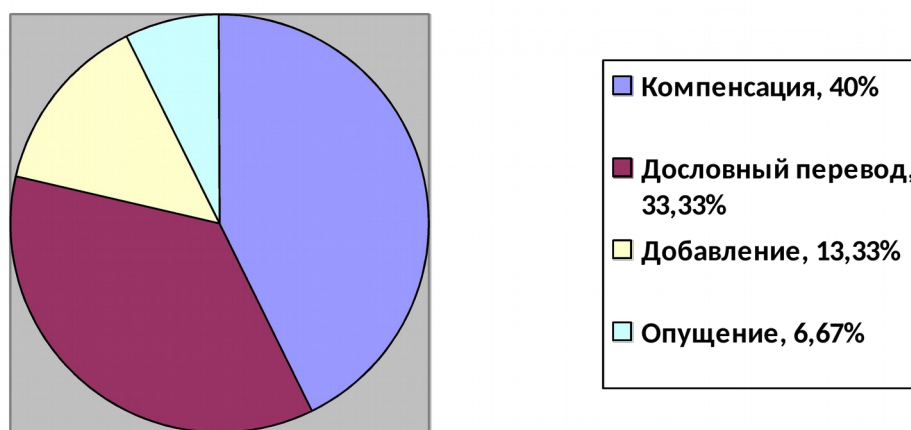
Девушка: Черлидерши.

Джоуи: Отлично. Собачка.

Девушка: Котик.

Джоуи: Оо, извини, ты была очень близка. Пока.

Опираясь на вышеизложенные примеры, можно сделать вывод, что большая часть шуток телекомпаний «СтС» и «РтР» была переведена при помощи приёма компенсация. Это в свою очередь послужило передаче игры слов с английского языка на русский и в большинстве случаев сохранило комический эффект. Однако, по частоте использования приёмов перевода, после компенсации, второе место плотно занимает дословный перевод. Для составления приведённой ниже диаграммы, было взято 15 шуток из сериала «Друзья», содержащих игру слов.



**Рис.3.** Соотношение используемых приёмов перевода при передаче игры слов с английского языка на русский.

## Выводы по 2 главе

В результате исследования был получен материал, анализ которого позволил заключить, что большая часть реплик, содержащих игру слов, была переведена дословно (40% - в телесериале «Как я встретил вашу маму» 33,33% - в телесериале «Друзья»). При дословном переводе игра слов не была передана на язык ПЯ и соответственно комический эффект был утрачен.

Однако, в некоторых случаях, дословный перевод смог передать план выражения и план содержания, а также вызвать желаемый эффект у зрителя.

Частичной или полной утрате игры слов и невозможность передать комический эффект зрителю оказали следующие факторы:

1. Упущение значимости игры слов в контексте.
2. Не учитывался замысел автора.
3. Перевод некоторых шуток из сезона в сезон.
4. Восприятие и понимание юмора
5. фразы или словосочетания, построенные на игре слов, которая в свою очередь может быть основана на созвучии слов и невозможность подобрать аналогичную игру слов на языке перевода.

Подводя итог, следует отметить, что при передаче игры слов дословно, существует высокая вероятность получения полной или частичной утраты игры слов.

Использование таких приёмов как: компенсация, калькирование, опущение, добавление, позволило сохранить игру слов, но не полностью передать комический эффект.

Следуя из приведённых выше заключений, можно сделать вывод, что универсальных приёмов, способов и методов перевода игры слов нет. Каждая шутка, содержащая вышеприведённый стилистический приём, уникальна. Следует приложить максимум усилий, досконально изучить контекст, ситуацию, лингво-культурные особенности ИЯ и ПЯ, тон шутки, участников коммуникации, аудиторию для которой создаётся игра слов на ПЯ.

Зачастую, переводчики упускают какой-либо фактор из внимания, что может не только исказить смысл сообщения, но и совершенно неправильно передать мотив и идею той или иной шутки.

## **Заключение**

Кинофильм – как объект лингвистического исследования вызывает определённые трудности и имеет свои особенности. Каждый жанр фильма обладает своими особенностями. Особенностью художественных фильмов

комедийного жанра является юмор. Интересно представлены шутки, в комедийных фильмах и сериалах, содержащие игру слов.

Игрой слов – это стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова и словосочетания. Игра слов (каламбуры) достигаются благодаря умелому использованию в целях достижения комического эффекта различных созвучий, полных и частичных омонимов, паронимов и таких языковых феноменов как: полисемия и видоизменение устойчивых лексических оборотов.

Стилистическая цель каламбура – создание комического эффекта, сосредоточения внимания читателя на определенном пункте текста – должна получить полноценное отражение и в переводе.

Однако, перевод игры слов с ИЯ на ПЯ представляет особую трудность. Ведь переводчику следует передать два важных элемента:

1. игра слов;
2. комический эффект, достигаемый игрой слов.

К лингвистическим особенностям передачи игры слов добавляются ещё и особенности технического характера, такие как: совпадение артикуляции актёров и переводимых реплик и строгие временные рамки.

Основными приёмами передачи игры слов являются компенсация, калькирование, опущение, добавление и дословный перевод. Последний переводчики используют довольно часто.

В работе были рассмотрены данные способы перевода каламбура на примерах комедийных сериалов «Как я встретил вашу маму» и «Друзья». В практической части были проанализированы переводы двух озвучивающих



студий, выбраны наиболее близкие к оригиналу по форме и содержанию. Были проанализированы используемые приёмы и выявлены случаи потери игры слов и комического эффекта.

В данной работе было выяснено, что игра слов – один из наиболее сложных элементов текста при переводе художественных фильмов комедийного жанра. Взвесив внимательно все возможности передачи игры слов, переводчик должен остановиться на той, которая предоставляет наибольшие преимущества, независимо от употребленного автором приема. Когда передать игру слов нужно во что бы то ни стало, а текст не поддается, то можно постараться отыскать рифму, сочетать ее с антонимическим употреблением (если этого требует оригинал), или даже ограничиться рифмой, но следует подсказать читателю каламбурную сущность подлинника.

При переводе следует учесть все особенности игры слов, её цель в контексте, все возможные переводы, а затем попытаться найти такой вариант перевода, который бы больше других подходил для передачи данной игры слов.

Однако не следует безоговорочно полагать, что непереводимой игры слов нет. Такое утверждение явилось бы, по сути дела, неприятием очевидного факта неповторимого своеобразия каждого языка: если нормальный перевод, передача содержания данной языковой или речевой единицы ИЯ средствами ПЯ, т.е. при помощи другой формы, – дело вполне осуществимое, то возможность перенесения в ПЯ и исходной формы (чего обычно требует перевод каламбура), несомненно, является исключением. Полноценное осуществление такого перевода, пожалуй, и следует причислить к исключениям, компенсируемым уже другими средствами в переводимом тексте. Тем не менее, ни один переводчик не имеет права оставить то или иное сообщение «вне перевода», не добившись успеха в

решении этой задачи и не избавив зрителя от необходимости думать над значением его перевода.

### **Библиографический список**

1. Александрова О.В. Проблемы семантики и прагматики. - Калининград, 1996. - С.3-7.
2. Арутюнова Н.Д., Падучева Е.В. Истоки, проблемы и категории прагматики // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. Лингвистическая прагматика. - М., 1985. - С.1-2

3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М.: Советская энциклопедия, 1996.
4. Арнольд, И. В. Стилистика современного английского языка [Текст] : учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по специальности №2103 «Иностранные языки» / И. В. Арнольд. – 2-е изд., перераб. – Л. : Просвещение, 1981. – 295с.
5. Бархударов, Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода [Текст] / Л. С. Бархударов. – М. : Междунар. отношения, 1975. – 240 с.
6. Боров, Ю. Б. Комическое, или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия [Текст] / Ю. Б. Боров. – М. : Искусство, 1970. – 286 с.
7. Блумфильд Л. Язык. – М.: 1968, с.145.
8. Бреус Е.В. Теория и практика перевода с английского на русский
9. Вайсгербер Л. Язык и культура народа. Гейдельберг: 1933, с.8.
10. Васильев А.Д. Слово в телеэфире: Очерки новейшего словоупотребления в российском телевидении.
11. Виноградов В.С., Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы)
12. Влахов С.И., Флорин С.И. Непереводимое в переводе. – М.: Международные отношения, 1980. - 343с.
13. Галь, Н. И. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора [Текст] / Н. И. Галь. – М. : Сов. Писатель, 1981. – 241с.
14. Гальперин, И. Р. Stylistics: Стилистика англ. яз. [Текст] / И. Р. Гальперин. – М. : Высш. школа, 1971. – 344 с.
15. Гердер И. О возникновении языка. Берлин.1772. С - 154-155.
16. Горшкова, В.Е. “Перевод в кино Текст”. С – 15

17. Дж. Остин. Ощущение и ощущаемое (Sense and Sensibilia). 1962. - С.
18. Дж. Сёрль. Речевые акты: очерк философии языка (Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language). 1969. - С.
19. К. Чуковский. Высокое искусство. М., "Искусство". 1964. С - 119.
20. Каде О. Проблемы перевода в свете теории коммуникации//Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М.: Междунар. отношения, 1978. - С.69-90.
21. Казакова Т.А. Теория перевода (лингвистические аспекты)
22. Калашникова Л. Курс лекций. Введение в языкознание. С - 48.
23. Кожин В.В. Об изучении художественной речи. Контекст - 1974. Под. ред. Н.К. Гая. - М., 1975. - С.258-260.
24. Колесниченко С.А. Лингвистические особенности английского каламбура, 2001 – 68
25. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода (Проблемы переводоведения в освещении зарубежных ученых). М.: ЧеРо, 1999.
26. Комиссаров В.Н. Слово о переводе (Очерк лингвистического учения о переводе). М.: Междунар. отношения, 1973. – 150с.
27. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. Учебное пособие. - М.: ЭТС. 2001. Лекция 8. Прагматические аспекты перевода.
28. Комиссаров В.Н. Теория перевода. Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. - М.: Высш. шк., 1990.
29. Крупнов В.Н. Лексикографические аспекты перевода: Учеб. пособие для институтов и факультетов иностранного языка.
30. Левицкая Т.Р., Фитерман А.М. , Теория и практика перевода

31. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. 1973. С – 92.
32. Любимов Н.М. Перевод – искусство, 1982. С - 77
33. Найда Ю., Табер Ч. Теория и практика перевода (The Theory and Practice of Translation). Лейден. 1969. С - 134.
34. Нойберт А. Прагматические аспекты перевода. Лейпциг. 1968. С - 30-31.
35. Паршин А. Теория и практика перевода. С.12-13.
36. Ревзин И. И., Розенцвейг В. Ю. Основы общего и машинного перевода. М.: Высш. шк., 1964.
37. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552с.
38. Слышкин Г.Г., Ефремова М.А. “Кинотекст”
39. Скребнев, Ю. М. Основы стилистики английского языка (на англ. яз.) [Текст] : Учебник для ин-тов и фак. иностр. яз. / Ю. М. Скребнев. – 2-е изд., испр. –М. : ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. –
40. Терехова, Г.В. Теория и практика перевода [Текст] : Учебное пособие / Г. В. Терехова. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2004. – 103 с.
41. Туровер Г.Я., Триста И.А., Долгопольский А.Б. Лингвистические основы перевода
42. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы). – для институтов и факультетов иностр. языков. Учеб. Пособие. – 5-е изд. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ. – М.: ООО «Издательский дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. – 416с.

43. Чернов Г.И. Синхронный перевод : речевая компрессия – лингвистическая проблема. Тетради переводчика. 1969 . С – 63
44. Швейцер А.Д. Перевод и лингвистика. 1973. С - 245.
45. Швейцер А.Д. Теория перевода (статус, проблемы, аспекты). М.: 1988. С.145-146.
46. Ledeger M. La theorie interpretative de la traduction: un resume //Информационно-коммуникативные аспекты перевода. Часть I. Н.Новгород: НГЛУ им. Н.А.Добролюбова, 1997.
47. Seleskovitch D. Interpretation, A Psychological Approach to Translating//Translation: Applications and Research/Ed, by R.W.Brislin. New York, Gardner Press, Inc., 1976.
48. Seleskovitch D. Interpreting for International Conferences. Problems of Language and Communication. Washington: Pen and Booth, 1994.

#### ***Электронные ресурсы:***

49. Интернет сайт [www.ru.wikipedia.org](http://www.ru.wikipedia.org) <<http://www.ru.wikipedia.org>>
50. Интернет сайт [www.fridge.com.ua](http://www.fridge.com.ua) <<http://www.fridge.com.ua>>
51. Американский институт киноискусства. Эл. Ресурс. Режим доступа: [www.afi.com](http://www.afi.com)
52. Национальная лига переводчиков. <http://www.russian-translators.ru/about/editorial/audiovizualnyperevod/>
53. Портал переводчиков. [translations.web](http://translations.web)

#### **Приложение**

1. В одной из последних серий сериала «Как я встретил вашу маму» повествуется о том, как Лили узнала о своей беременности. Эта история связана с цветком маргариткой (англ. daisy), и счастливые родители, Маршалл

и Лили, называли дочь Daisy. Эта своеобразная игра слов не была переведена на русский язык, несмотря на то, что в русском языке есть имя Маргарита, так как в сериале все имена транслитерированы, и, видимо, переводчики не стали делать исключений.

2. Особенностью создания шуток в телесериале «Как я встретил Вашу маму» является использование ряда трансформаций слова, с прибавлением нового суффикса либо корня другого слова. В эпизоде про русских князей имена героев были изменены с прибавлением распространенных суффиксов русских фамилий и отчеств. James – Jamesokoff, Barney – Barnovski. В другой серии праздник День Благодарения (Thanksgiving Day) был переименован в День Пощечедавания (Slapsgiving Day), а также некоторые другие слова получили такой же корень: the throne of slaps(трон оплеух), time slap continuum (пощеченовременной континуум). Интересно также название одной из серий – Broath. Это соединение английских слов bro(от brother) – брат и oath – клятва. Переводчики студии «Кураж-Бамбей» перевели это как Бробет. Также от корня bro образованы следующие слова: brobe (брыса), Broman times (Бротанская эпоха), Brotus (Брот). От имени девушки Квин были изобретены слова quintervention, quinterests, от Канады — canadorable (оканадеть). Лили с Маршаллом ласково называют друг друга Marshmallow и Lilypad (Марш сладенький и Лили лапушка). Главному герою Теду придумали обидное прозвище, потому что он медленно водит машину — Lady Tedwina Slowsby (Леди Тедвина Тормозби).

Зачастую, имя собственное могло становиться глаголом. Например, blitz out (сблицануть), mosby (отмозбить), awesome (крутотенюшка) Русский язык достаточно подвижен в плане транспозиций частей речи, благодаря обилию аффиксов, поэтому перевод не представляет особенной трудности.

### ***1. Исходный текст***

*Marshall: Oh, man, I got a kernel stuck in my teeth.*

*Ted and Robin: Kernel-colonel stuck in my teeth.*

|   |  |
|---|--|
|   |  |
| <b>Игра слов</b>  |  |
| Слово <i>kernel</i> в переводе с английского языка имеет значение зёрнышко и совпадает по звучанию с воинским званием <i>colonel</i> (полковник). |  |
| <b>Вариант перевода 1</b><br>Маршалл: Вот блин, у меня зёрнышко в зубах застряло!<br>Тед и Робин: Полковник-зёрнышко в зубах застряло.            | <b>Вариант перевода 2</b><br>Маршалл: О блин, очевидно зёрнышко в зубах застряло!<br>Тед и Робин: Капитан очевидность.           |
| <b>Приёмы перевода</b><br>Дословный перевод   | <b>Приёмы перевода</b><br>Замена в переводе <i>kernel stuck</i> (зернышко застряло) на <i>капитан очевидность</i>                |
| <b>Оценка игры слов</b><br>Игра слов не передана на русский язык, комический эффект потерян   | <b>Оценка игры слов</b><br>Игра слов сохранена, что позволило передать комический эффект   |
| <b>2. Исходный текст</b>  |  |
| Robin: Look, guys this is a private thing between me and Ted.<br>All: Private thing.  |  |
| <b>Игра слов</b>  |  |
| Игра слов построена на слове <i>private</i> , которое совпадает с воинским званием <i>рядовой (private)</i> .                                     |  |
| <b>Вариант перевода 1</b><br>Робин: Слушайте, ребят, это сугубо между мной и Тедом.<br>Все: Рядовой сугубо.                                       | <b>Вариант перевода 2</b><br>Робин: Послушайте, ребят, очевидно, что это только между мной и Тедом.<br>Все: Капитан очевидность. |
| <b>Приёмы перевода</b><br>Дословный перевод   | <b>Приёмы перевода</b><br>Приём – замена   |



|  |  |
|--|--|
| <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов не передана на русский язык, комический эффект потерян</p>   | <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов сохранена, что позволило передать комический эффект</p>  |
| <p><b>3. Исходный текст</b></p> <p>Marshall: Enjoy your Mai Tai because as of tomorrow night, you'll be wearing my tie.</p>  |  |
| <p><b>Игра слов</b></p> <p>В данной фразе Маршалла игра слов построена на абсолютной омофонии названия японского коктейля “Mai Tai” и словосочетания “my tie” (мой галстук).</p> |  |
| <p><b>Вариант перевода 1</b></p> <p><i>Маршалл: Ну, ты заливай всё же себе за воротник да за галстук, чтобы утям было где плескаться</i></p>                                     | <p><b>Вариант перевода 2</b></p> <p><i>Маршалл: Ну ты веселись, веселись, пока к уткам в пруд не упал.</i></p>   |
| <p><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Добавление русского фразеологизма «заливать за воротник» и опущение названия японского коктейля Mai Tai.</p>                                    | <p><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Переводчики использовали русский фразеологизм в переводе – «ну ты веселись, пока в обморок не упал», заменив обморок на словосочетание «к уткам в пруд», так как галстук был именно с утиным принтом.</p> |
| <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Применение фразеологизмов к определённой ситуации в переводе звучит удачно. Для русскоязычного зрителя шутка приобретает смысл.</p>            | <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Использование русскоязычного фразеологизма в переводе не передало игру слов и утратило комический эффект шутки.</p>  |
| <p><b>4. Исходный текст</b></p> <p><i>Bob: That is a major mess.</i></p> <p><i>Ted and Robin: Major mess.</i></p>  |  |

|  |   |
|--|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Игра слов</b></p> <p>Игра слов заключается в повторении слов, совпадающих с воинским званием. В представленной реплике это – major mess.</p>   |   |
| <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 1</b></p> <p>Боб: Обычно это всегда был огромный бардак.<br/>Тед и Робин: Майор-бардак.</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 2</b></p> <p>Боб: Очевидно, что это всегда был бардак.<br/>Тед и Робин: Капитан-очевидность.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Переводчики переделали игру слов дословно.</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Антонимический перевод, таким образом в переводе получили major mess-капитан очевидность.</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>В русском языке слова майор и бардак не являются созвучными. Таким образом, когда герои отдают честь, играя в это, русскоязычному зрителю это совершенно не понятно. Таковую игру слов не удалось передать в русском языке.</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов сохранена при переводе на русский язык, таким образом это помогает шутке сохранить сюжет и быть понятной русскоязычному зрителю</p> |
| <p style="text-align: center;"><b>5. Исходный текст</b></p> <p><i>Ted: When you were living in Germany, and we were doing the whole long-distance thing wasn't there a Klaus in your class?</i></p> <p><i>Victoria: There was a Klaus in my class.</i></p> <p><i>Ted: And you and Klaus were close.</i></p> <p><i>Victoria: Not that close.</i></p> <p><i>Ted: Yes, yes, you and the Klaus from your class were quite close.-Kind of close.-Was that your Klaus?</i></p> |   |

*Victoria: My Klaus?*

*Ted: In your class.*

*Victoria: In my class?*

*Ted: Is your Klaus the kind of close Klaus from your class?*

*Victoria: Yes.*

### ***Игра слов***

Игра слов основана на омофонии, состоящей из трех слов, одно из которых является именем собственным, второе – существительным, и третье – прилагательным.

#### ***Вариант перевода 1***

*Тед: Когда ты жила в Германии, но мы всё еще встречались, Клаус случайно не в твоём классе учился?*

*Виктория: Клаус учился в моём классе.*

*Тед: Вам с Клаусом было классно?*

*Виктория: Не то, чтобы классно*

*Тед: Видимо вам с Клаусом из твоего класса было очень классно*

*Виктория: Ну классно и классно*

*Тед: Это тот самый Клаус?*

*Виктория: Клаус?*

*Тед: Из твоего класса.*

*Виктория: Моего класса?*

*Тед: Это Клаус из твоего класса, с которым вам было классно?*

*Виктория: Да-с.*

#### ***Вариант перевода 2***

*Тед: Когда ты жила в Германии, и мы встречались на расстоянии, этот Клаус часом не в твоём классе учился?*

*Виктория: Да, был Клаус из моего класса.*

*Тед: А вы были с ним близки?*

*Виктория: Не настолько.*

*Тед: Да, ты и Клаус из твоего класса были довольно-таки близки.*

*Виктория: Довольно-таки*

*Тед: Это и есть твой Клаус?*

*Виктория: Мой Клаус?*

*Тед: Из твоего класса.*

*Виктория: Моего класса?*

*Тед: Это тот Клаус из твоего класса, с которым вы были близки?*

*Виктория: Ага.*

|  |   |
|--|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Многозначность в переводе слов и словосочетаний позволяет передать игру слов на русский язык: “the kind of close” – с которым вам было классно; “were close” – было классно.</p>                                  | <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Переводчики воспользовались дословным переводом словосочетания “were quite close” («были довольно близки»).</p> <p>Опущение в переводе повторения словосочетания “kind of close”.</p> <p>Остальные реплики были переведены также дословно.</p> |
| <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Благодаря подбору в переводе созвучных эквивалентов игра слов была передана на русский язык.</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Частичная передача игры слов, основанная на созвучии словосочетания «были близки».</p> <p>Однако, полностью игру слов в переводе на русский язык передать не удалось.</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>6. Исходный текст</b></p> <p><i>Marshall: And then I got offered a job as a judge in New York City, which is my dream. But that'll totally destroy her dream!</i></p> <p><i>The woman: You are destroying a lot of dreams right now.</i></p> |   |
| <p style="text-align: center;"><b>Игра слов</b></p> <p>Слово dream(мечта) заменили на выражение «мне такое и не снилось даже», тем самым получив игру слов в русском языке.</p>  |   |
| <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 1</b></p> <p><i>Маршалл: Но потом мне предложили работать судьей в</i></p>  | <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 2</b></p> <p><i>Маршалл: А потом мне предложили работу в качестве судьи в Нью-</i></p>   |

|  |  |
|--|--|
| <p><i>Нью-Йорке, а мне такое и не снилось даже!</i></p> <p><i>Попутчица: Здесь сейчас многие лишились сна.</i></p>   | <p><i>Йорке, это моя мечта. Но опять же, это полностью уничтожит её.</i></p> <p><i>Попутчица: Ты сейчас не только её мечту уничтожаешь.</i></p>  |
| <p><b>Приёмы перевода</b></p> <p>“Which is my dream” в переводе на русский язык передали с помощью фразеологизма «такое и не снилось даже». Опускание в переводе фразы “But that’ll totally destroy her dream”. Последующую фразу “You’re destroying a lot of dreams right now” на русский язык также передали с помощью фразеологизма «здесь сейчас многие лишились сна».</p> | <p><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Дословный перевод “that’ll totally destroy her («это полностью уничтожит её»), в последующей фразе аналогично получили “you’re destroying a lot of dreams right now” («ты сейчас не только её мечту уничтожаешь»), получив созвучие в переводе.</p> |
| <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов передана на русский язык, сохранив комический эффект.</p>  | <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов также передана на русский язык, сохранив комический эффект.</p>  |
| <p><b>7. Исходный текст</b></p> <p><i>Ted: You better check yourself before you trebek yourself.</i></p>   |  |
| <p><b>Игра слов</b></p> <p>Идиома “you better check yourself before you wreck yourself” обозначает, что нужно посмотреть на свои поступки, чтобы не попасть в неприятную ситуацию. Глагол to wreck был заменен несуществующим глаголом to trebek, образованного из фамилии ведущего.</p>   |  |

|   |   |
|---|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 1</b></p> <p><i>Тед: Ты уж остепенись, и на монетку ты не ведись.</i></p>  | <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 2</b></p> <p><i>Тед: Лучшие уж попробовать себя в чём-то другом, чем кидаться на что попало.</i></p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Фраза “<i>you better check yourself before you wreck yourself</i>” была переведена на русский язык при использовании фразеологизма «<i>ты уж остепенись и на монетку не ведись</i>». Таким образом, переводчики использовали приём компенсация.</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Переводчики также воспользовались приёмом компенсация, заменив фразу на языке ИЯ “<i>you better check yourself before you wreck yourself</i>” фразой на языке ПЯ «хвататься за что попало». Однако данное выражение на языке перевода не имеет отношения к сериалу «Орел и Решка».</p> |
| <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Была сохранена рифма и шуточный стиль, таким образом в переводе использование фамилии ведущего не столь необходимо. Следовательно, игра слов была передана на русский язык, при этом сохранив комический эффект.</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>В переводе был использован другой фразеологизм, при котором теряется рифма и ситуация с ТВ шоу «Орёл и Решка».</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>8. Исходный текст</b></p> <p><i>Ted: So lately, he’s been a little testy.</i><br/> <i>(Robin and Lily are laughing)</i><br/> <i>Ted: You know what I mean crotchety.</i><br/> <i>(Robin and Lily are laughing)</i><br/> <i>Ted: I’m just saying it’s been hard on him. This building is huge for the firm. It’s</i></p> |   |

|  |  |
|--|--|
| <p><i>really important we don't blow it.</i></p> <p><i>(Robin and Lily are laughing)</i></p>   |  |
| <p style="text-align: center;"><b>Игра слов</b></p> <p>Друзья Теда шутили над формой здания, а Тед пытался оправдать своего начальника. Игра слов заключается в многозначности значений слов и словосочетаний.</p>   |  |
| <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 1</b></p> <p><i>Тед: Последнее время он немного вспыльчивый.</i></p> <p><i>(Робин и Лили смеются)</i></p> <p><i>Тед: Ну вы поняли, что я хотел сказать. Немного сердитый.</i></p> <p><i>(Робин и Лили смеются)</i></p> <p><i>Тед: Просто хотел сказать, что у него сейчас всё в напряжении. Это здание – очень большой заказ для нашей фирмы. Поэтому очень важно, чтобы мы не облажались.</i></p> <p><i>(Робин и Лили смеются)</i></p> | <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 2</b></p> <p><i>Тед: Поэтому он стал такой нервный.</i></p> <p><i>(Робин и Лили смеются)</i></p> <p><i>Тед: Я имею ввиду вспыльчивый.</i></p> <p><i>(Робин и Лили смеются)</i></p> <p><i>Тед: Ему сейчас тоже несладко. Это здание крупный заказ, мы не можем его профукать.</i></p> <p><i>(Робин и Лили смеются)</i></p> |
| <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Слова <i>testy</i> (вспыльчивый), <i>crotchety</i> (напряжённый) переведены на русский язык дословно, однако перевод глагола <i>blow it</i> выполнен при использовании приёма компенсации и на языке ПЯ передан как «облажаться».</p>   | <p style="text-align: center;"><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Как и в переводе Кураж Бамбей, слова <i>testy</i> (нервный), <i>crotchety</i> (напряжённый) также были переданы в языке ПЯ при помощи дословного перевода. <i>Blow it</i> (испортить), в переводе заменили на наречие «несладко».</p>   |

|   |   |
|---|---|
| <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов частично передана на русский язык, однако комический эффект шутки утрачен.</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов также частично передана на русский язык, но за счёт того, что слова <i>testy</i>, <i>crotchety</i> многозначны, их перевод на русский язык удалось передать, сохранив комический эффект шутки.</p>              |
| <p style="text-align: center;"><b>9. Исходный текст</b></p> <p><i>Rachel: Now this is just the first chapter, and I want your absolute honest opinion, okay? Oh,oh, and on page 2 he's not "reaching for her heaving beasts" Monica: What's a "niffle"?</i></p> <p><i>Joey: You usually find them on the "heaving beasts"</i></p> <p><i>Ross; Wait! Did you get to the part about his "huge throbbing pens"? Tell, you don't wanna be around when he starts writing with those.</i></p> |   |
| <p style="text-align: center;"><b>Игра слов</b></p> <p>Игра слов построена на опечатках, которые Рейчел допустила в своей работе.</p> <p>Первая опечатка BrEASTS=BEASTS в словосочетании heaving breasts=heaving beasts (в переводе на русский язык: трепещущие груди=трепещущие звери). В русском языке «груди» и «звери» разные по звучанию, в то время как breasts &amp; beasts в английском созвучны. Такая игра слов представляет трудность в переводе.</p>                        |   |
| <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 1</b></p> <p><i>Рейчел: Вот, 1ая глава, скажите Ваше мнение только честно. Да, там на 2ой странице у меня опечатка. Он уципнул её не за полное ведро, а за полное бедро.</i></p> <p><i>Моника: А нежные рожки это что?</i></p>   | <p style="text-align: center;"><b>Вариант перевода 2</b></p> <p><i>Рейчел: Это только первая глава, скажите своё мнение только честно, хорошо? Ой, там на второй странице он не «уципнул её за полное ведро», а за «полное бедро».</i></p> <p><i>Моника: А нежные ножи это что?</i></p> |



|  |  |
|--|--|
| <p><i>Джоуи: А ты наклонись над полным ведром и увидишь.</i></p> <p><i>Росс: Слушайте, у неё героиня на каждой странице испытывает какой-то невероятный орган. Интересно, что она там играет?</i></p>                            | <p><i>Джоуи: А ты склонись над полными вёдрами и узнаешь.</i></p> <p><i>Росс: Подождите! У неё героиня в каждом абзаце говорит о большом волнующем теннисе. Интересно, а давно она играет в теннис?</i></p>  |
| <p><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Переводчики использовали абсолютную замену эквивалентов в переводе. Таким образом, получили: <i>niffle-нежные рожи, heaving beasts-полные вёдра, huge throbbing pens-невероятный орган.</i></p> | <p><b>Приёмы перевода</b></p> <p>Первые словосочетания перевели при помощи лексических замен: <i>Niffle-нежные ножи, heaving beasts-полные вёдра.</i></p> <p>Однако в последней реплике слово “pens” заменили в переводе на «теннис». Таким образом переводчики воспользовались антонимическим переводом. Благодаря этому, фраза <i>huge throbbing pens</i>, в переводе звучит как «большой волнующий теннис».</p> |
| <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов передана на русский язык, сохранив комический эффект.</p>  | <p><b>Оценка игры слов</b></p> <p>Игра слов частично передана на русский язык, комический эффект частично утрачен.</p>   |

